NUMERO SPECIALE 128 PAGINE

C64 . SEGA MASTER SYSTEM . SPECTRUM . AMSTRAD . ATARI ST . AMIGA . MEGADRIVE
PC ENGINE . LYNX . NINTENDO . SUPER FAMICOM . GAME BOY . PC . SUPERGRAFX

L. 10.000

SUPPLEMENTO A COMPUTER+VIDEOGIOCHI N.7 LUGLIO/AGOSTO '91

SpecialeVideogiochi

COMPUTER + video GIOCHI

ESTATE '91

I MIGLIORI VIDEOGIOCHI DELL'ANNO

45 PAGINE DI BEST SELLER SU COMPUTER, CONSOLE E COIN-OP

IL FUTURO DEI COMPUTER, DELLE CONSOLE PORTATILI E DEI COIN-OP

INTERVISTE A: T. MC CUBBIN, K. WADHAMS, BITMAP BROTHERS

TOTOCOMPUTER: COME FARE 13 COL PERSONAL COMPUTER

CDTV COMMODORE LA NUOVA FRONTIERA MULTIMEDIALE

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

SEGA

MEGA DRIVE

INCLUSA NELLA CONFEZIONE

MOONWALKER
by Michael Jackson

16-BIT

688 ATTACK SUB
ART 1401

WRESTLER WAR
ART 1206

DICK TRACY
ART 1014

MOONWALKER
ART 1013

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

COORDINAMENTO TECNICO
Fabio Rossi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

GRAFICA E COPERTINA
Wilma Germani

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
DTP Studio

HANNO COLLABORATO
Antonella Langiu, Marco Tortolina, Massimiliano Anticoli, Maurizio Miccoli, Paolo Cardillo, Simone Crosignani

CORRISPONDENTE U.K.
Derek Dela Fuente

CORRISPONDENTE U.S.A.
Marshal M. Rosenthal

PUBBLICITA'
Ambrogio Isacchi Tel. (02)6948218

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO
Sarah Platero

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 Milano
Tel.:(02) 69481 - Fax:(02) 6948386

AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

ABBONAMENTI E MAGAZZINO
via Amendola, 45
20037 Paderno Dugnano (Milano)
Tel.:(02) 99042379 - Fax.:(02) 99042386

STAMPA
Arti Grafiche Motta - Arese (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abb. postale: Gruppo III/70
Prezzo della rivista: L. 10000
Supplemento a: C+VG n°7 Luglio/Agosto

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 819 del 28-12-1990
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi per l'edizione italiana di Computer & Videogames, sotto licenza EMAP PUBLICATIONS U.K.

CSST Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo raggiunto da mesi dall'uscita del primo numero.

EDITORIALE

Estate: il sole splende sulle spiagge, i maniaci fanno a pezzi le coppiette inboscate (in inverno fa troppo freddo) e, come è giusta tradizione, esce rassicurante lo speciale estivo sui videogiochi.
Computer + Videogiochi
esce in edicola solo da gennaio, ma in questi sette mesi sono usciti tanti e tali programmi da rendere necessaria una retrospettiva sugli ultimi avvenimenti.
In queste pagine troverete così una panoramica sulla più recente produzione internazionale per home computer, console e sistemi a gettone.
Ogni programma è stato recensito e commentato dai nostri superesperti, in modo da fornirvi una guida affidabile & completa al mondo videoludico.
Inoltre vi presentiamo una serie di articoli in cui abbiamo cercato di prevedere gli sviluppi futuri del settore e infine l'immenso Megaelencone in cui trovate nientemeno che i voti ottenuti a tutti i videogiochi recensiti negli ultimi due anni da
Guida Videogiochi
e
Computer + Videogiochi.
Ora, il videomondo è davvero nelle vostre mani!

Fabio Rossi

SOMM

I MIGLIORI. Selezionati per genere, eccovi i migliori giochi prodotti negli ultimi sei mesi. Tra di essi troviamo *The Secret Of Monkey Island* come miglior avventura, *Turrican 2* come miglior shoot 'em-up e *Mickey Mouse* come miglior gioco su console.

7

IL FUTURO DEI COMPUTER. Analizzato l'enorme sviluppo dei computer nel corso di questi ultimi anni, Fabio cerca di prevedere quali saranno le applicazioni ludiche probabili negli anni a venire alla luce di una tecnologia che offre di giorno in giorno nuovi stimoli.

24

I BEST SELLER. In base ai punteggi raggiunti e alle posizioni in classifica fatte rilevare, vi presentiamo 45 (QUARANTACINQUE) pagine di bestrecensioni. Alcuni titoli? *Gremlins 2, Strider, Shadow Of The Beast, Powermonger, Extreme, Awesome, SWIV, Gynoug, Gods....*

26

TIM MC CUBBIN DELLA ELDRITCH THE CAT. Intervistato in esclusiva il programmatore che ha convertito su ST il mitico *Shadow Of The Beast* . Sta preparando per la Millenium *Tentacle* di cui vi presentiamo le foto in anteprima.

76

IL FUTURO DEI PORTATILI. Considerazioni di Simone su quanto si è visto nel mondo delle console portatili, su quanto si vede e su come potrebbe maggiormente espandersi questo già fiorente mercato. Dietro al Game Boy, stanno facendosi largoSuper Famicon e PC Engine.

80

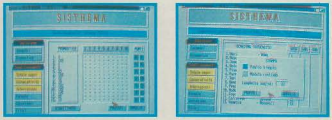
COIN-OP. In anteprima le novità assolute appena giunte nelle sale giochi italiane: molto interessante *Final Lap*. Salendo sull'*R360*, potrete provare il gusto di venir sballottati e capovolti in qualsiasi direzione, una esperienza più unica che rara!

82

ARIO

KEITH WADHAMS, PROGETTISTA DI ELVIRA. Con questa intervista, rilasciata in esclusiva alla nostra testata al momento dell'uscita del gioco, cerchiamo di capire come si svolga il lavoro e quali siano le maggiori difficoltà del progettista di giochi.

89



IL TOTOCOMPUTER. Con questo articolo vogliamo dare ai lettori appassionati di calcio e di schedina, la possibilità di pter scegliere tra diversi programmi di sviluppo sistemistico, quello che è loro più congeniale: grazie a loro, qualcuno ha già fatto 13!

99

IL FUTURO DEI COIN-OP. Maurizio ci parla di realtà virtuale e *Hologram Time Traveller*, un rivoluzionario coin-op, presentato recentemente all'ACME, che utilizza ologrammi ben visibili da ogni angolazione rendendo reale l'effetto tridimensionale.

93

IL CDTV. Dopo aver riscosso enormi successi sia nel campo degli home e personal computer, la Commodore tenta l'avventura CDTV. Vediamo nei dettagli di cosa si tratta e se può essere veramente considerato il prodotto rivoluzionario degli anni a venire.

102

RENEGADE, UN OSSO TROPPO DURO... Intervista esclusiva con i Bitmap Brothers, uno dei team più conosciuti del Regno Unito, che hanno lasciato la Mirrorsoft per fondare, con l'altrettanto famosa casa discografica Rhythm King Records, una propria software house .

95

L'ELENCONE. Alla nutrita lista dei giochi già presente sui passati annuari, si aggiunge anche quella dei primi sei mesi di C+VG. Ogni gioco, di cui viene specificato il genere e la software house, è accompagnato da quattro giudizi specifici e da un giudizio globale.

107

Il n° 1 della vendita per corrispondenza con più di 2.000 titoli disponibili: telefona allo 031/300.174 per ulteriori informazioni!

CHIUSI PER FERIE DAL 1 AL 25 AGOSTO

MEGADRIVE

BUDHOKAN 99.000
DICK TRACY 99.000
LAST BATTLE 99.000
POPULOUS 99.000
RASTAN SAGA II 99.000
SPACE HARRIER II 99.000
SPACE INVADERS 1991 ..... 99.000
SWORD OF SODAN 99.000
WING OF WAR (GYNOUG) 105.000

SUPER FAMICON

F-ZERO 149.000
FINAL FIGHT 189.000
HOLE IN ONE GOLF 149.000
SUPER DEFORMER 149.000

CBM64 (DISCO)

(VERS. SU CASSETTA/CARTUCCIA: TELEFONARE)
BACK TO THE FUTURE 3 ..... 25.000
DICK TRACY 25.000
F1 GP CIRCUIT 25.000
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL 25.000
HELL HOLE 25.000
HERO QUEST 29.000
OVER THE NET 25.000
POWER UP (RACCOLTA) 39.000
PREDATOR II 25.000
SEGA MASTER MIX (RACCOLTA) 39.000
SHADOW DANCER 25.000
WARM UP 25.000
3D CONSTRUCTION KIT ..... TELEF.

AMSTRAD (CASSETTA)

(VERSIONI SU DISCO: TELEFONARE)
BACK TO THE FUTURE 3 ..... 19.500
DICK TRACY 19.500
GAZZA II 19.500
PREDATOR II 19.500
POWER UP (RACCOLTA) 29.000
TOYOTA GT RALLY 29.000
3D CONSTRUCTION KIT ..... TELEF.

GAMEBOY

(PER GLI ACCESSORI: TELEFONARE)
BATMAN 59.000
BOOMERS ADVENTURE 54.000
BOXXLE 54.000
BUBBLE BOBBLE 54.000
BUGS BUNNY 54.000
CASTELVANIA 59.000
CHESSMASTER 59.000
DOUBLE DRAGON 59.000
DR. MARIO 59.000
DRAGON'S LAIR 59.000
FINAL FANTASY LEGEND 64.000
FORTRESS OF FEAR 54.000
F1 RACE (CON ADATTATORE PER 4) 64.000
ILLUMINATOR (GIOCA AL BUIO!) ... 35.000
KUNG FU MASTER 54.000
KWIRK 54.000
NBA ALLSTAR BASKETBALL 59.000
NOBUNAGA'S AMBITION 69.000
PAPERBOY 54.000
ROBOCOP 59.000
SNOOPY 54.000
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 59.000
WWF SUPERSTARS 59.000

GAMEGEAR

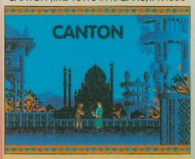
DRAGON CRYSTAL 59.000
G-LOC 65.000
GEAR STADIUM ..... TELEF.
MICKEY MOUSE CASTLE ILLUSION 65.000
PSYCHIC WORLD 59.000
REVENGE OF DRACOON 59.000
SUPER MONACO GP 65.000

LYNX

WORLD CLASS SOCCER 69.000

AMIGA

AMOS COMPILER ..... TELEF.
ARMOURGEDDON 49.000
ARNHEM 39.000
ATOMINO 49.000
BARD'S TALE III 69.000
BLUE MAX 49.000
BRIGADE COMMANDER 69.000
CANTON (1MB TUTTO IN ITALIANO) .. 49.000



CHAMPIONS OF THE RAJ 49.000
DEATH KNIGHTS OF KRINN 69.000
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL .. 29.000
EYE OF BEHOLDER 69.000
F1 GP CIRCUIT 29.000
F15 STRIKE EAGLE II 69.000
KICK OFF II DATA DISKS ..... TELEF.
LIFE & DEATH ..... TELEF.
MIDWINTER II 69.000
RAILROAD TYCOON 69.000
SEX OLYMPICS (VM18) 65.000
SHADOW DANCER 29.000
SIM CITY GRAPHICS (VOL 1 O 2) ... 59.000
TOKI 29.000
WONDERLAND: DREAM THE DREAM . 69.000

CDTV

PSYCO KILLER ..... TEL.
THE HOUND OF THE BASKERVILLE ... TEL.
WOMEN IN MOTION ..... TEL.

IBM

CHAMPIONS OF THE RAJ 49.000
DUCK TALES 59.000
ELITE PLUS 89.000
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL .. 49.000
EUROPEAN SUPER LEAGUE 49.000
EYE OF BEHOLDER 69.000
F16 FALCON V3 ..... TELEF.
FEMME FATALE VM18 (SOLO 5"/1.2MB) .. 69.000
HARPOON SET #3 (SOLO 5") 49.000
MEDIEVAL LORD 69.000
NOBUNAGA AMBITION II (SOLO 5") ... 99.000
PREDATOR II 29.000
PRO TENNIS 2 ..... 49.000
SPACE QUEST IV 79.000
SPIRIT OF EXCALIBUR 59.000
STUNT DRIVER ..... TELEF.
WING COMMANDER: MISSION II .. 29.000

IBM (CONFEZIONE DOPPIA)

ARACHNOPHOBIA 79.000
F29 RETALIATOR 59.000
JETFIGHTER II 79.000
LEMMINGS 69.000
NAM 59.000

CLUE BOOKS

ADD: DEATH KNIGHTS OF KRYNN 25.000
ADD: EYE OF THE BEHOLDER 25.000
ALTERED DESTINY 19.000
FLIGHT S:ADVENTURES 32.000
F16 FALCON AIR COMBAT 35.000
KING QUEST OFFICIAL BOOK (1/4) 29.000
HERO'S QUEST II ..... TEL.
LEISURE SUIT LARRY STORY (1/3) .. 29.000
MASTER SIM CITY/EARTH ..... TEL.
RISE OF THE DRAGON 25.000
SIM CITY/EARTH MASTER 39.000
SPACE QUEST OFFICIAL II-IV ..... TEL.

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA	FORMATO	PREZZO

CVG — Spese di spedizione Lit. 6.000

ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE) — TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC

ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA) ☐ CartaSì ☐ VISA ☐

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

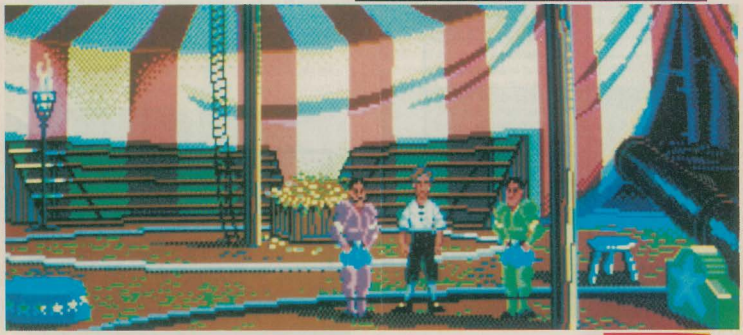
Dichiaro di accettare integralmente le condizioni di vendita riportate sull'ultimo catalogo SoftMail

MIGLIOR ADVENTURE

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

LUCASFILM - AMIGA/PC

Vi siete mai chiesti come si fa a diventare dei temibili pirati? No? Probabilmente non se l'era mai chiesto neanche il protagonista di questa avventura grafica, che all'inizio della vicenda troviamo piuttosto spaesato sull'isola di Meleé. L'atollo non è stato scelto a caso, poiché da anni è lì che si ritrova il fior fiore della pirateria dei sette mari, terrorizzato dal vascello fantasma del capitano LeChuck. Il protagonista dovrà così affrontare una serie di prove per diventare un pirata a tutti gli effetti, dopodiché si imbarcherà in una pericolosa missione di salvataggio. L'immancabile donzella in pericolo questa volta è nientemeno che il governatore dell'isola, rapita da LeChuck e segregata nelle caverne dell'Isola delle Scimmie.
Come accadeva nelle precedenti avventure della Lucasfilm, anche in *The Secret of Monkey Island* la maggiore attrattiva sta nella grafica varia e spettacolare di ogni locazione: questa volta la definizione e l'uso dei colori sono migliori del solito, e il risultato è decisamente ottimo. Il secondo aspetto interessante del gioco è da riscontrarsi nell'umorismo che è presente in ogni situazione: pensate che i terribili duelli di spada dei pirati si svolgono in realtà a suon di insulti!
Con simili qualità, il titolo di avventura dell'anno non poteva che andare a questo gioco. L'unico suo grosso difetto è la pessima qualità della traduzione italiana del testo, ma se riuscirete a sopportarla avrete di che divertirvi per un pezzo!

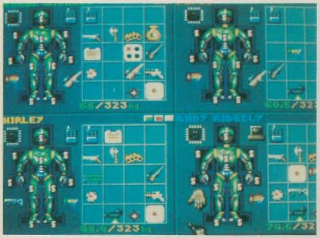


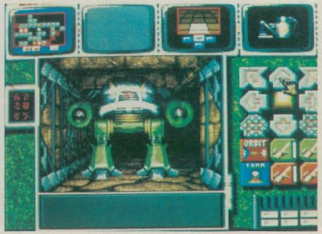
CAPTIVE

MINDSCAPE - AMIGA

Captive si è aggiudicato senza fatica la palma di miglior gioco di ruolo per la sua atmosfera futuristica e la sua eccezionale interfaccia, senza contare il fatto che ogni livello è una vera sorpresa perché il manuale non spiega quasi niente e il bello sta proprio nel cavarsela da soli. Ma cominciamo dal principio. Il nome misterioso è presto spiegato: siete intrappolati in una prigione spaziale e la vostra unica possibilità è controllare quattro droidi da combattimento (tramite una valigetta trovata per caso) e mandarli alla vostra liberazione. Inutile dire che i suddetti robot troveranno ogni ostacolo possibile... Questi, infatti, dovranno affrontare un numero incredibile di labirinti pieni di mostri e robot vari in perfetto stile Dungeon Master, solo che al posto delle classiche magie utilizzabili in ogni gioco fantasy potete (e dovete) supplire con armamenti supplementari che vanno dalle semplici asce ai cannoni. Paragonare questo gioco a Dungeon Master è un pochino riduttivo: se è vero che alcuni tocchi di classe sono stati "presi in prestito", *Captive* ne ha molti di più da offrire. Pensate, ad esempio, che si può installare una particolare ROM nel "cervello" di un droide per ottenere particolari possibilità come mappa automatica, radar, camminata sul soffitto (per evitare l'acqua!), scudi e altro ancora. Inoltre non dovete dimenticare che ai livelli inferiori conviene moltissimo caricarsi il dito in una presa elettrica e riempire il nemico di scariche, che poi hanno anche l'effetto di ricaricare i droidi semi-esauriti. Un'altra interessante tattica per uccidere i mostri consiste nel farli schiacciare da qualche porta (e ci sono un bel mucchio di sistemi di apertura/chiusura). Nel

caso dovessero danneggiarvi un pochino seriamente noterete addirittura un rallentamento nel vostro incedere.
Ma descrivere *Captive* in queste poche righe è decisamente insufficiente: sappiate che il livello di difficoltà è scalato quasi a perfezione e ogni livello ha sempre qualche elemento incognito, cosa che lo rende estremamente... acCAPTIVante. Vale la pena di avere un'Amiga solo per giocare a *Captive*!





MIGLIOR SIMULAZIONE

INDIANAPOLIS 500

ELECTRONIC ARTS - AMIGA/PC

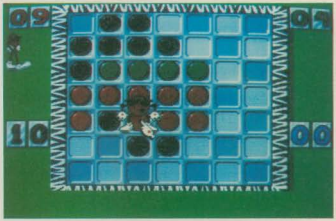
Quando abbiamo realizzato questo annuario non poche sono state le discussioni per decidere quale fosse il miglior gioco in una categoria piuttosto che in un'altra; si sa, ognuno ha le proprie idee e conciliare i gusti di tutti è quantomai difficile. Appena è arrivato però il momento di scegliere la miglior simulazione la decisione è stata pressoché unanima: *Indy 500* è La Simulazione e le lettere maiuscole non sono un errore di stampa, ma un tributo quanto mai doveroso a uno dei prodotti meglio realizzati nella storia del videogioco. Programmato inizialmente solo per PC e in seguito convertito (molto bene, una volta tanto) anche per Amiga, *Indy 500* vi permette di vivere in prima persona uno dei Gran Premi più famosi della storia, le mitiche 500 miglia di Indianapolis (non si capiva dal titolo, vero?). Già a questo punto i più esperti saranno saltati in piedi per lo sdegno: "Simulazione accurata? Ma se il circuito di Indianapolis è un semplice ovale!". Calma, calma, che il sopracitato tracciato sia ovale lo sanno anche i sassi, ma ciò non toglie che Indy 500 sia ugulamente fantastico e completo. Questa completezza emerge immediatamente dal primo menù: è possibile scegliere fra pratica, qualifica, gara, replay, il tipo di auto, di comandi, la sensibilità del mouse e il livello di dettagli. Già, il livello di dettagli: forse non ve l'ho detto ma *Indy 500* è interamente a grafica vettoriale (piena, ovviamente). Nonostante ciò alla Electronic Arts hanno cercato di riprodurre fedelmente tutte le caratteristiche di un vero Gran Premio: così si possono trovare meccanici, spettatori, ruote perfettamente rotonde e alberi interamente a poligoni. Come dicevo poco fa è possibile scegliere se giocare con tantissimi dettagli, dai sopracitati meccanici alle nuvole, ma a una velocità e fluidità minori o con la sola pista e i muretti a velocità supersonica. In ogni caso, credetemi, la sensazione di realismo è incredibile: credo che *Indy 500* sia l'unico gioco di guida in cui si risenta della forza di gravità su una parabolica! Quello di cui invece sono certo è

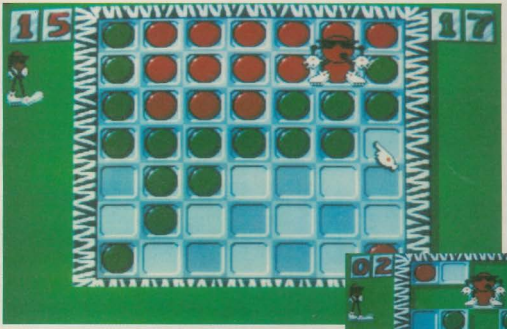
che Indy sia l'unica simulazione in cui conti veramente l'attrito fra pneumatici e asfalto o erba: in poche parole negli altri giochi quando si esce di pista e si finisce nel prato si viene rallentati e tutto finisce lì, mentre in Indy quando si mette una ruota sull'asfalto e si accelera bruscamente l'auto finisce in testacoda perché le altre ruote si limitano a slittare sull'erba. A proposito di slittate e derapate la scelta e la successiva regolazione dell'auto sono importantissimi: vi sono tre scuderie fra cui scegliere e ognuna di queste ha un motore più o meno potente, è più o meno affidabile e ha un cruscotto differente. Selezionata la vettura è possibile regolarne l'assetto alzando o abbassando gli alettoni (occhio però che se li mettete a livello pista l'auto non tiene assolutamente), cambiando le dimensioni e il materiale dei pneumatici, la convergenza delle ruote...
A questo punto è possibile fare qualche giro di pratica per provare il bolide: tutto a posto? Bene, allora vai di qualifica: attenzione ai muretti perché le ruote da qualifica sono megafragili, ho detto attenzione, attenzioooo... Crash! Bah, non ci resta che tornare al menù per riniziare, correre con una ruota forata non è molto saggio.
Guarda, s'è accesa l'opzione replay: galattico, si può avere il replay da qualsiasi angolazione dell'incidente, ma proprio da qualsiasi angolazione! Non rimane che provare la gara: prima di iniziare è possibile scegliere fra pochi giri (senza danni per l'auto), gara di media lunghezza (senza danni, ma con le bandiere gialle funzionanti) o le vere e proprie 500 miglia.
Questa è senza dubbio la parte migliore del gioco perché è possibile fare una corsa in piena regola o, se si è stufi, creare dei megaincidenti con dodici-tredici vetture coinvolte e poi rivederselo nel replay. Ah, è possibile anche andare contromano: non che sia molto salutare, ma finché è tutta simulazione...

SPOT

VIRGIN GAMES - C64/AMIGA

Spot è un gioco di posizione simile all'Othello, dal quale si discosta tuttavia per una serie di particolari.
Lo scopo è come sempre quello di avere il maggior numero di pedine del proprio colore sul tavoliere una volta che questo sia stato completato. Ogni volta che si piazza una pedina, quelle ad essa adiacenti nelle otto direzioni assumeranno il suo stesso colore.
Ci sono poi due modi di muovere i pezzi: facendo "saltare" una pedina già esistente per un massimo di due caselle in ogni direzione, oppure "creando" una nuova pedina in una casella adiacente a una già piazzata.
La partita può svolgersi con un massimo di quattro giocatori (anche controllati dal computer con nove livelli di abilità) su una delle 64 scacchiere possibili. Comunque si giochi, *Spot* rimane però avvincente e imprevedibile sino all'ultima mossa.
Oltre all'aspetto strategico, questo gioco possiede poi una interessante caratteristica. Le pedine sono infatti animate (in realtà, ogni pedina





dovrebbe rappresentare il marchio della 7-Up) e si muovono da una casella all'altra eseguendo ogni sorta di evoluzione. Ci sono pedine che ballano la breakdance, altre che saltano con l'asta, altre ancora che si muovono su pattini a rotelle... durante le prime partite viene persino voglia di fare delle mosse concettualmente sbagliate pur di vedere cosa sono in grado di fare le pedine!

MIGLIOR SPORT

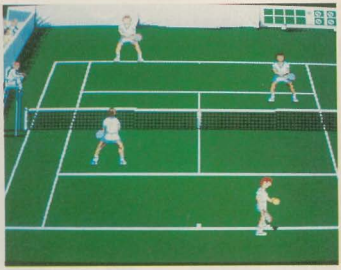
PRO TENNIS TOUR 2

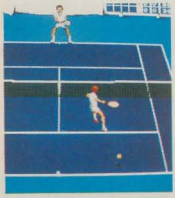
UBI SOFT - AMIGA /ST

Ultimamente sono uscite decine e decine di simulazioni tennistiche e la maggior parte di queste provengono dalle software house francesi quali Ubisoft e Loriciel, segno evidente che questo sport è ancora straseguitissimo dai nostri cugini d'oltralpe nonostante l'evidente carenza di grandi campioni della racchetta negli ultimi tempi. Di tutte queste simulazioni la più divertente, la più completa e la più giocabile è, senza alcun dubbio, *Pro Tennis Tour 2.*

PTT2 ha diverse peculiarità che lo rendono completamente diverso dai normali giochi di tennis in cui bisogna semplicemente "fare picche-pacche con quella palletta" e in cui al limite è possibile scegliere fra i quattro tornei del grande Slam. In PTT2 è possibile crearsi il proprio giocatore modellandolo sulle qualità che si ritengono fondamentali: si può così rendere invincibili il diritto e il rovescio, ma in questo caso ne risentiranno le altre caratteristiche come la volee, lo smash, il servizio... Creato il proprio tennista ideale, di cui è anche possibile scgeliere il sesso, bisogna scegliere se farlo affiancare dal computer o da un altro videogiocatore nei tornei di doppio e "modellare" anche questo secondo tennista a proprio piacimento.

Ora è possibile scegliere se allenarsi un po', magari per migliorare ulteriormente le qualità del nostro tennista, o lanciarsi a corpo morto nel campionato ATP. In quest'ultimo caso bisogna pianificare l'annata tennistica e, siete liberi di credermi oppure no, il calendario prevede davvero TUTTI i tornei dell'ATP!!! Potete giocare qualsiasi gara





prevista nei campionati veri e propri dagli Internazionali di Roma al Roland Garros. Resta sottinteso che non è possibile iscriversi a determinati tornei in cui bisogna essere invitati dagli organizzatori dello stesso.

La visuale di gioco è la medesima del predecessore di *Pro Tennis Tour 2*: cioè con il campo messo in verticale e con un inquadratura a metà tra il classico volo d'aquila e dalle spalle del giocatore situato nella parte inferiore dello schermo. Praticamente tutti i colpi del tennis possono essere eseguiti anche se, a dire il vero, è necessaria una massiccia dose di pratica prima di poter sperare di vincere anche un solo gioco. Pratica quanto mai doverosa nel caso della battuta effettuata con il classico mirino che ha reso famoso il primo *Pro tennis Tour.*

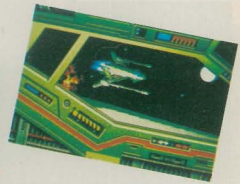
Pro Tennis Tour 2 è una simulazione davvero fantastica straconsigliata ai fanatici dello sport commentato da personaggi mitici quali Rino Tommasi & Gianni Clerici e Bisteccone Galeazzi. Compratelo, non ve ne pentirete!

WING COMMANDER

ORIGIN - PC

Fino a qualche tempo fa eravamo tutti ancorati alla "solita" grafica 3D a solidi pieni, ma la Origin con questo *Wing Commander* ha compiuto un notevole passo avanti! Ha realizzato su un computer gli sprite 3D variabili o, se preferite, una grafica in pseudo-ray tracing (pseudo perché il vero ray-tracing presuppone la presenza di una sorgente di luce con conseguente alternanza di luci ed ombre) da lasciare a bocca aperta. Titolo più che meritato, dunque!
Ma anche il gioco, al di là delle innovazioni grafiche, è validissimo: siete un apprendista pilota in un lontano futuro alla Galactica in cui la razza umana è minacciata, come al solito, da una perfida razza aliena. Il vostro compito: portare a termine tutte le missioni (di protezione, distruzione, esplorazione, ecc.) nel miglior modo possibile. Le missioni, infatti, sono tra loro strettamente correlate e influenzano leggermente la globalità della guerra a seconda dei successi o degli insuccessi.
Come jet da battaglia avete a disposizione non uno ma quattro mezzi

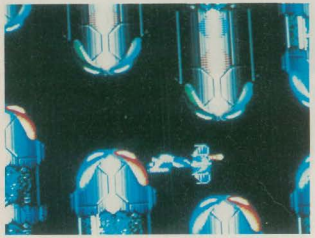
diversi per prestazioni, maneggevolezza e armamento, ma attenzione! Il primo (e meno efficace) lo potrete pilotare fin dall'inizio, mentre gli altri dovrete guadagnarveli sul campo a furia di tacche sul laser (decessi alieni) e promozioni.
Tornando alla grafica, non si può rimanere affascinati dalle sequenze cinematografiche o dal modo in cui sono realizzati le grosse navi o le esplosioni (indubbiamente il pezzo forte del gioco). Se proprio volessimo essere pignoli potremmo dire che la grafica non è definita come nei migliori intro in ray-tracing della Psygnosys per Amiga (tre per tutti: *Awesome, Nitro* e *Armour-Geddon*) e che il gioco non è esattamente alla portata di tutti: vuole tanta velocità e una dose di memoria superiore allo standard. Ma sarebbe proprio cercare il pelo nell'uovo. Del resto, non stiamo forse aspettando tutti *Wing Commander 2*?



Z-OUT

RAINBOW ARTS - AMIGA

E chi altri poteva vincere il titolo di gioco con il miglior sonoro se non qualcuno che si è addirittura creato il proprio editor musicale? Esatto, avete indovinato, ma solo in parte: stiamo parlando sì di Chris Hulsbeck e della sua incasinatissima e scomodissima utility musicale TFMX, ma, con nostra grande sorpresa abbiamo scoperto che la maggior parte del sonoro di *Z-Out*, gioco da noi premiato in questa categoria, è stato realizzato da tale Rudolf Stember e Chris s'è limitato a comporre la musica nello schermo dei titoli e qualche altra musichetta qui e là. Che gioco è *Z-Out*? Semplice, è *R-Type* versione Abarth: scherzi a parte *Z-Out* è il tipico shoot 'em up a scrolling orizzontale e i rifacimenti al sopracitato *R-Type* sono più che evidenti. Non so cos'abbia insegnato la "vicenda Katakis" ai programmatori della Rainbow Arts, fatto sta che l'astronave, il beam e il coso rotante davanti alla navicella (che, detto fra noi, non ho mai capito come diavolo si chiamasse) sembrano proprio essere stati ricopiati pari pari dal capostipite dei blastatutto.



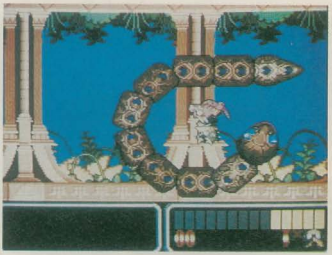
Se l'originalità è quindi pari a quella di una foglia di lattuga marcita, lo stesso non si può certo dire della realizzazione tecnica: d'altronde è innegabile che la Rainbow Arts ci abbia abituati sin troppo ben da questo punto di vista. La grafica è fantastica e, nonostante sia più che evidenti le influenza di altri giochi o di film come Aliens, avrebbe potuto benissimo concorrere per il titolo di gioco con la migliore grafica di quest'anno. Lo scrolling è fluido e ci sono un sacco di effetti carini, come quello del quinto livello, in cui ci si trova ad attraversare uno stage con l'acqua che sale e scende: non parliamo poi di certi nemici come quello finale che sono esageratamente immensi e, nonostante ciò, si muovono con una fluidità impressionante. E il sonoro... Beh, già il fatto che sia stato da noi nominato gioco con miglior sonoro la dice lunga: le musiche sono megadatte a un blastatutto e, nonostante cambino di genere molto spesso, non disturbano assolutamente anzi esaltano l'azione. Gli effetti sonori sono altrettanto ben realizzati con alcune esplosioni davvero terrificanti. Ma allora, direte voi, a parte la mancanza di originalità non ha nessun difetto questo *Z-Out*? Beh, a dire il vero, un difettino ce l'ha e adesso che ci penso nemmeno tanto piccolo: è ipermegadifficile! Ci sono certi punti in cui sembra che tutto il mondo vi attacchi contemporaneamente e, con le misere armi extra che si trovano durente il cammino, non è per niente facile riuscire a sopravvivere. Se siete dei fanatici degli shoot 'em up questo è il vostro gioco: in caso contrario potete sempre comprarlo per sentire lo stupendo sonoro anche se credo che a questo punto vi convenga comprare un CD del vostro cantante preferito...

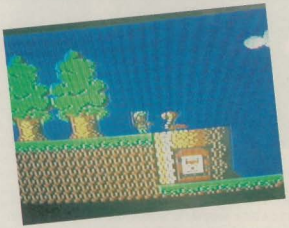
MIGLIOR SONORO

SUPER WONDERBOY

ACTIVISION - AMIGA/ST/C64/SPECTRUM

Wonderboy è uno dei personaggi che, insieme a Pac-Man, Mario e pochi altri, è riuscito ad apparire diverse volte sui monitor dei coin-op e delle nostre macchine da gioco domestiche.
In questa sua terza reincarnazione (ma nel frattempo è già arrivato alla quinta!), il Ragazzo Meraviglia abbandona per un attimo la sua tropicale terra natia per spostarsi nel tempo e nello spazio sino ad arrivare in un mondo fantasy popolato di draghi e cavalieri in armatura.
Lo scopo del gioco è di attraversare una lunga serie di livelli per raggiungere e sconfiggere un terribile drago, ma ad ogni pié sospinto bisogna fare i conti con gli innumerevoli e bizzarri nemici che popolano ogni quadro del gioco.
Per sconfiggerli, Wonderboy può usare diversi tipi di armi e magie, ma prima dovrà procurarsi la giusta attrezzatura (e magari anche uno scudo con cui difendersi) in uno dei numerosi negozi che si incontrano strada facendo.
Naturalmente prima di potersi permettere le armi più efficienti bisognerà affrontare una quantità di pericoli che, superati, forniranno al giocatore un congruo compenso in monete d'oro.
Oltre a questo scenario tipicamente da adventure o gioco di ruolo, in Wonderboy bisognerà venire a patti anche con numerosi labirinti e percorsi a base di scale e piattaforme che metteranno alla prova l'abilità manuale anche del miglior giocatore.
Combinati, questi elementi danno vita a un programma immediato, divertente ma non stupido che dovrebbe appassionare ogni tipo di videogiocatore.





electronics

PERFORMANCE

Via San fruttuoso, 16/A - MONZA (S. Fruttuoso) - T. 039/744164

Via San Fruttuoso, 16/A - 20052 Monza (MI)
Telefono 039/744164

Direttamente dall'Inghilterra per Voi software originali e giochi per AMIGA, Commodore 64, P.C., MS Dos, AMSTRAD, Atari, Nintendo, Game Boy, MSX, ecc. Puoi ordinarli comodamente da casa tua, richiedi la lista completa e aggiornata inviandoci una lettera con un francobollo da L. 750 precisando l'indirizzo ed il tipo di computer.

Inoltre Electronics PERFORMANCE ha sempre a disposizione una vastissima gamma di joystick, è disponibile il listino prezzi con il buono d'ordine.

SPEDIZIONE IN CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI
RIPARAZIONI - PERMUTE

PROMOZIONI AMIGA ESTATE 1991

AMIGA 500 - OMAGGIO 3 giochi orig.	L.	719.000
KIT: AMIGA 500 + ESP. 512K + 2 JOYSTICK + tappetino mouse + 5 giochi orig. ingl.	L.	890.000
KIT: AMIGA 500 + DRIVE EST. + 2 JOYSTICK + tappet. mouse + 5 giochi orig. ingl.	L.	890.000
KIT: AMIGA 500 + STAMPANTE MPS 1270 + 2 JOYSTICK + tappetino mouse + 5 giochi orig.	L.	1.200.000
KIT: AMIGA 500 + MONITOR 8833/II + 2 JOYSTICK + tappetino mouse + 5 giochi orig. ingl.	L.	1.350.000
KIT: ESPANSIONE 512K + DRIVE ESTERNO AMIGA 500 + 1 gioco orig. ingl.	L.	290.000
ESPANSIONE 512K	L.	75.000
Videodigitalizzatori per AMIGA da	L.	150.000
HANDY SCANNER per AMIGA	L.	490.000
Penna ottica per AMIGA c/progr.	L.	35.000
Mouse AMIGA	L.	59.000
Mouse ottico AMIGA	L.	95.000
Dischi 3"1/2 df. dd. (conf. 50 pz.)	L.	1.000

PREZZI IVA INCLUSA
PAGAMENTI RATEALI DA £ 50.000 MENSILI

PROMOZIONI C 64 ESTATE 1991

C64 + REGISTRATORE + Penna ottica + 1 joystick + 2 cassette orig. ingl.	L.	350.000
COMMODORE 64 + DRIVE 5"1/4 originale Commodore + 2 joystick + 2 giochi orig. + kit puliscistestine	L.	650.000
KIT: DRIVE orig. Commodore + Stampante MPS 1230 + Symon's Basic originale	L.	650.000
Registratore per C64	L.	59.000
Regolatore elettronico testine reg.	L.	19.000
Adattatore registratore da C16 a C64	L.	25.000
Duplicatore cassette C64	L.	18.000
Disk Drive 1541 II C64	L.	350.000
CARTUCCE sprot. copiatori, veloc. multifunz.	L.	65.000
Alimentatore per C64	L.	55.000
Confezione 10 dischi 5"1/4 DF. DD. c/contenit.	L.	12.000
Portadischi 5"1/4 (o 3"1/2) 10 pezzi	L.	4.500
Portadischi 5"1/4 (o 3"1/2) 50 pezzi	L.	20.000
Portadischi 5"1/4 (o 3"1/2) 100 pz.	L.	25.000
Cavo skart TV/Monitor per C64	L.	19.000

PREZZI IVA INCLUSA
PAGAMENTI RATEALI DA £ 50.000 MENSILI

P.C. MS DOS

Sistema AT 80286 Herc/CGA dr. 5"1/4 Mb 1,2	L.	1.250.000
Sistema AT 80286 VGA dr. 5"1/4 HD 40 Mb	L.	1.950.000
Sistema AT 80286 VGA dr. 3"1/2 HD 40 Mb	L.	2.150.000
Sistema AT 386 Herc/CGA dr. 5"1/4 Mb 1,2	L.	1.750.000
Sistema AT 386 VGA dr. 3"1/2 HD 40 Mb	L.	2.750.000
Drive PC XT, AT interni 3"1/2 - 5"1/4 da	L.	125.000
Drive PC XT, AT esterni 3"1/2 - 5"1/4 da	L.	225.000
Scheda EGA 640x480 comp. EGA CGA MDA Her. istruzioni in italiano	L.	125.000
Scheda EGA 1024x480 comp. EGA CGA MDA Her. istruzioni in italiano	L.	150.000
Scheda VGA 800x600 comp. VGA EGA CGA Her. istruzioni in italiano	L.	145.000
Scheda VGA 1024x768 XT, AT, PS2 1 Mb	L.	290.000
Scheda clock XT	L.	28.000
Scheda stampante parallela centronics	L.	21.000
Scheda di trasmissione RS 232	L.	27.000
Scheda XT-AT multi I/O parallela/seriale/giochi	L.	29.000
Scheda giochi XT AT con 2 porte joystick	L.	29.000
Vasta gamma di joystick PC XT AT da	L.	19.000
Schede Modem interne ed esterne con software	L.	250.000
Scanner GS4500 con interf. DMA e pacch. software	L.	350.000
Tavoletta grafica GT313R con penna ottica	L.	630.000
Mouse PC XT, AT, PS2 e compat. con software	L.	45.000
Mouse ottico PC XT, AT con tappettino e software	L.	95.000
Mouse GM 6000 con software ed istruzione in ital.	L.	80.000
Trackman, mouse a sfera, vers. seriale, con software	L.	220.000
Hard Disk 40 Mb 5"1/4 o 3"1/2 XT o AT	L.	575.000

PREZZI IVA INCLUSA
PAGAMENTI RATEALI DA £ 50.000 MENSILI

MIGLIOR TIE IN

BACK TO THE FUTURE 3

RAINBOW ARTS - AMIGA

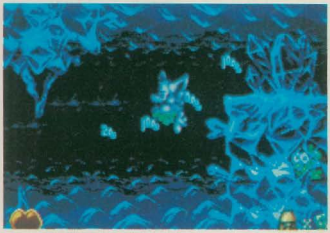
Per la serie "avete visto il film e ora giocate al videogioco" ecco a voi Ritorno al futuro 3 o, per i puristi, *Back to the future Part III*. Non mi dilungherò troppo sulla qualità della pellicola cinematografica (infima, è solo una banale scusa per spillare soldi alla gente...), ma una rinfrescatina per i non cinefili ci vuole: dunque, alla fine della seconda parte avevamo lasciato Doc (l'inventore della DeLorean) nel 1885, mentre Marty (Michael J. Fox) era rimasto solo soletto nel 1955.
La situazione non sarebbe poi così malvagia, visto anche che Doc s'è innamorato di Clara Clayton, una maestrina del luogo, se solo non fosse per un piccolo intoppo: o Marty farà un viaggio nel passato per portarsi via lo scienziato pazzo o quest'ultimo finirà con un proiettile nella schiena sparato dal bisbisnonno del nemico numero uno di Marty, Biff.
Con una trama così complessa non poteva che scapparci un tie-in multievento e, per la gioia del signor Mirrorsoft, così è stato: quattro sono i livelli con altrettanti compiti e differenti insidie.
Il primo stage è "alla *Wrath of Demon*" con uno scrolling orizzontale da sinistra a destra e Doc che, a cavallo, deve raggiungere la diligenza su cui si trova Clara prima che precipiti nel burrone. Affinché ciò avvenga Doc deve saltare, sparare e schivare tutti gli ostacoli che gli si parano davanti, cowboys e indiani compresi. Il livello successivo è "alla *Operation Wolf*" con Marty che spara prima alle anatre per allenarsi e poi a delinquenti in carne e ossa. Il livello tre è un piccolo clone del secondo con Marty che tira dei piatti in testa ai cattivoni locali. Infine l'ultimo stage è alla "nonmiricordopiùilnome" e vede Marty e Doc impegnati sul tetto dei vagoni di un treno, intenti a percorrerlo in tutta la sua lunghezza evitando naturalmente i controllori, gli uomini del malvagio bisbisnonno di Biff, i segnali e i silos per il rifornimento d'acqua.
Forse non sarà il massimo della vita per quanto rigurda realizzazione tecnica e background ma è innegabile che *Back to the Future 3* sia il miglior tie-in degli ultimi mesi. Questo è il tipico caso in cui la concorrenza è talmente scarsa da far sembrare un gioco discreto quasi un capolavoro. Saranno contenti alla Imageworks, noi un tantinello meno...

MIGLIOR PLATFORM

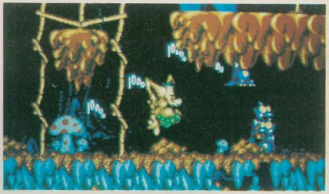
CHUCK ROCK

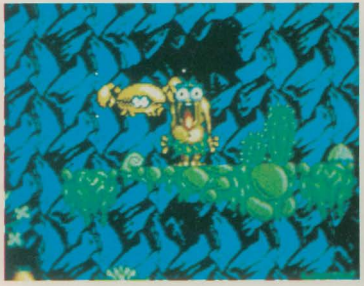
CORE DESIGN - AMIGA

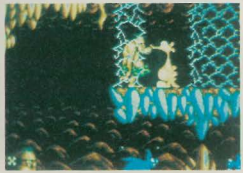
Di piattaforma in piattaforma il mitico *Chuck Rock* cerca la vittoria contro l'esercito di Gary Gritter, il suo arcinemico. Costui ha sguinzagliato uno stuolo di esseri del periodo preistorico, non perché sia uno scienziato pazzo che li ha resuscitati, ma per il fatto che proprio in quel periodo è ambientato l'intero gioco! E la Core Design ha ritratto il tutto come meglio non si poteva: paesaggi supercolorati, meraviglioso paraliasse e una varietà di nemici che ha dell'impressionante. *Chuck Rock* è dunque un cavernicolo che si avventura tra le rocce del barbaro mondo della preistoria, e proprio le rocce può sfruttare per sbaragliare la selvaggina che gli si piazza sempre davanti: basta raccoglierle e scagliarle contro il bersaglio (lo so che volevate pure uno schermo HUD con aggancio automatico del bersaglio, ma questa è preistoria!). In alternativa, la sua arma segreta: la "panzata". Con un colpo di ventre annichilisce chiunque osi avvicinarglisi e, comunque, dopo aver spiccato un bel salto può sempre sfruttare il suo magico piedino da combattimento. Alla fine di ogni livello, c'è il confronto contro un megadinosauro che se ucciso consente l'accesso al nuovo stage. Per ognuna delle fasi di gioco (cinque) le ambientazioni sono davvero stupende: tra paesaggi glaciali e foreste rigogliose si rimane davvero incantati e simile attrattiva costituisce un incentivo al superamento dei livelli, e la stessa cosa vale per i numerosissimi nemici. Troviamo tutte le specie rettili dell'era preistorica, tutte animate e disegnate stupendamente, in stile rigorosamente fumettistico. E non dimentichiamoci *Chuck Rock*, un uomo di Neanderthal che sembra



essersi fatto durante la sua esistenza una vera scorpacciata di brontosauri, ciclotopi, diplodochi e tutte le specialità gastronomiche dell'epoca vista la protuberanza ventrale. Una faccia da scorbutico, un incedere spassoso e un magico mondo in cui avventurarsi. Mitico!





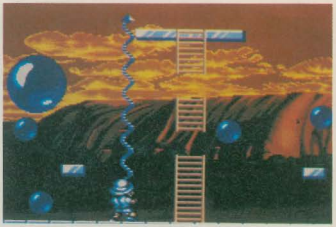


MIGLIOR CONVERSIONE

PANG

OCEAN - C64/AMIGA/ST/SPECTRUM

Di tanto in tanto qualche software house va a riscoprire vecchi schemi di gioco che, con un minimo di aggiornamento, diventano dei grandi successi.
Si tratta proprio di quello che è accaduto con *Pang*, ispirato nientemeno che a un vecchissimo programma della Broderbund intitolato *Bouncing Kamungas*. In questa perfetta conversione da coin-op uno o due giocatori devono girare il mondo liberando le principali città dall'inquietante presenza di colossali sfere rimbalzanti.
Per riuscire nell'impresa, ogni protagonista ha a sua disposizione un fucile lancia-arpioni con cui può sparare (solo verticalmente) alle bocce. I problemi iniziano a mostrarsi però quando le sfere colpite si dividono in palline più piccole più e più volte, sino a riempire lo schermo di minuscoli globi rimbalzanti che possono finalmente essere distrutti.
Come in ogni recente gioco che si rispetti, anche in *Pang* non mancano diversi tipi di bonus che influiscono sulle capacità del fucile: si possono ottenere doppi colpi, superarpioni, bombe, sveglie fermatempo e una quantità di altri poteri e oggetti. Inoltre, nei livelli più avanzati fanno la loro comparsa fastidiosi animaletti e ostacoli quali muri, scale e piattaforme che richiedono una particolare strategia per essere affrontati correttamente.
Al di là del divertente schema di gioco, la qualità principale di Pang su home computer è sicuramente la sua assoluta fedeltà al coin-op: i programmatori hanno inserito tutte le musichette, le schermate di intermezzo e gli schemi esatti dei nemici presenti nella versione a gettone, e il risultato è davvero strabiliante!



MIGLIOR BEAT'EM-UP

PANZA KICK BOXING

FUTURA - AMIGA/ST

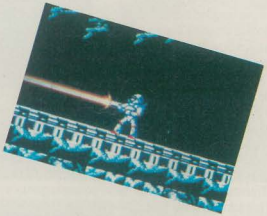
Beh, cosa sono quelle facce? Sì, lo so cosa state pensando: *Panza Kick Boxing* non è un vero e proprio picchiaduro, come può quindi aver vinto il titolo di miglior gioco in questa categoria? La spiegazione è quanto di più semplice possa esistere: quando è venuto il momento di decidere quale fosse il miglior spaccaossa degli ultimi mesi siamo rimasti per diversi minuti in silenzio cercando di scervellarci pensando non solo a quale diavolo potesse essre il più bello, ma anche a quali picchiaduro fossero usciti. Come potete constatare il risultato di tale spremimento è che i migliori picchiaduro sono usciti solo su console e il gioco su personal computer che maggiormente si avvicina a questo genere è proprio *Panza Kick Boxing*. Il primo desiderio da parte di chi non conosce ancora questo gioco è senza dubbio quello di sapere cosa diavolo significhi *Panza Kick Boxing*: forse è un gioco in cui bisogna tirare dei calcioni nella panza degli avversari? Niente di tutto ciò: i francesi, invidiosi del fatto che gli inglesi avessero dei giochi con alcuni loro idoli sportivi come protagonisti (Frank bruno, Daley Thompson, Gazza...), che gli italiani potessero giocare a Franco Baresi (c'è solo un Franco Baresi...) Kick Off, gli jugoslavi con Drazen Petrovic Basketball, gli spagnoli con Aspar Martinez GP e persino i pakistani con Jahangir Khan Squash, hanno deciso di programmare una simulazione sportiva avente come protagonista un mito transalpino: André Panza, campione mondiale (credo) di Kick Boxing. PKB è molto curato sotto tutti i punti di vista a partire dalla grafica che può vantare alcune fra le migliori animazioni mai apparse su un personal fino ad arrivare al sonoro campionato. La sezione più curata è pero quella del combattimento vero e proprio: è possibile scegliere da un repertorio di mosse megarealistiche incommensurabile, da un folto campionario di avversari e da un menù con duecentomila opzioni. Particolarmente interessante è la fase di allenamento in cui bisogna cimentarsi in tre prove per migliorare le caratteristiche atletiche del proprio eroe. In definitiva una gran bella simulazione sportiva che piacerà senza dubbio anche ai fan numero uno dei picchiaduro più cruenti.
E bravo il nostro Panza!

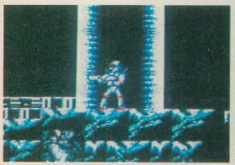
MIGLIOR SHOOT'EM-UP

TURRICAN 2

RAINBOW ARTS - C64/AMIGA

Forti del successo ottenuto dal primo gioco della serie, alla Rainbow Arts hanno pensato bene di non abbandonarsi sugli allori ma di rafforzare la loro immagine con un programma ancor più strabiliante del suo predecessore.
Anche in questo caso il protagonista è un soldato spaziale dotato di una corazza cibernetica piena zeppa di armi, e ancora una volta il suo scopo è quello di sconfiggere un despota galattico che ha alle sue dipendenze uno sterminato esercito di mezzi bioneccanici di ogni forma e dimensione. Il gioco è un misto di platform game, shoot'em up e labirinto, e deve il suo successo soprattutto alla incredibile varietà delle situazioni che propone. Sin dall'inizio il giocatore si ritrova ad avere a che fare con dozzine di nemici differenti, bonus nascosti, passaggi segreti e tecniche di combattimento che variano molto a seconda dell'arma impiegata. In *Turrican 2* le armi sono infatti parecchie e tutte molto potenti, sia che si tratti di un "semplice" mitragliatore laser, sia dell'incredibile "arma finale" che attiva ogni sistema d'attacco contemporaneamente per un periodo limitato, riempiendo letteralmente lo schermo di proiettili che schizzano in ogni direzione. In alcune sequenze, il protagonista diventa poi un'astronave che dovrà affrontare spettacolari combattimenti spaziali, spesso ambientati in stretti labirinti a scorrimento multidirezionale o in tunnel che vengono affrontati a una velocità spaventosa. Grazie alla varietà delle situazioni, alla altissima qualità della grafica e alle numerose e stupende musiche di Chris Hulsbeck, *Turrican 2* non può che essere lo shoot 'em up dell'anno. Peccato solo per la scarsa originalità di molte sequenze, che pur bellissime sono state copiate pari pari da alcuni coin-op (primo fra tutti *Aero Blasters*) o usano motivi grafici ormai stravisti.

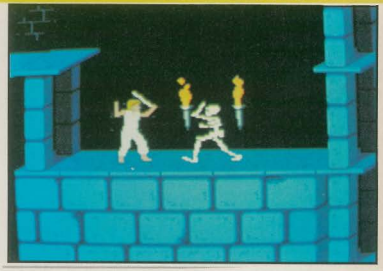




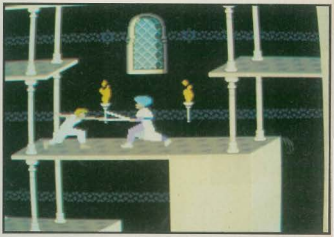
MIGLIOR MAZE GAME

PRINCE OF PERSIA

VIRGIN GAMES - C64/AMIGA



Incredibile! Un'animazione così non l'avevo mai vista!
Forse su Amiga la cosa non sarà del tutto eccezionale (in fondo è solo questione di buona volontà), mentre su PC è davvero un ottimo traguardo.
Nessun altro gioco su IBM, infatti, ha mai avuto un protagonista animato con una fluidità del genere e, tantomeno, con così tante mosse possibili. Il nostro eroe (per l'occasione un principe persiano che vuole salvare la sua bella dalle grinfie di un malvagio sultano), infatti, può assumere svariate posizioni: cammina, corre, salta da fermo o con rincorsa,
s'inchina, fa un passettino, raccoglie oggetti, beve pozioni,
sfila o infila la spada dal fodero, scarta o affonda la lama nei combattimenti, si tuffa nel vuoto, si aggrappa al volo alle piattaforme e non so cos'altro ancora. Di fronte a un numero così
impressionate di frame di animazione si riesce dunque
a capire come la definizione grafica (e cromatica) sia un po' scarsina. Ma non è solo un gioco tutto da vedere: il bello è anche risolvere gli enigmi che i dodici livelli offrono.
Dovete, soprattutto, stare attenti alle varie trappole che possono essere piastrelle traballanti, inferriate che si chiudono, pozioni velenose, lame nel pavimento, saracinesche taglienti
temporizzate, barriere apparentemente impassibili, abissi vari e via dicendo. Mancano all'appello i combattimenti, ma li ho volutamente lasciati per ultimi perché, nella grande
maggioranza dei casi, sono solo delle formalità: è soprattutto questione di riflessi e non poteva essere altrimenti con sole due mosse a disposizione.
Ciò non toglie, però, che non possiate usare il cervello
anche nei duelli (dico anche perché dovrete usarlo nel
resto del gioco): con una accorta serie di affondi si possono sbattere alcuni nemici in fondo a un fosso e dimenticarseli per sempre.
In definitiva un bel gioco di esplorazione per chi ama pensare e, al tempo stesso, divertirsi ad ammirare le evoluzioni dello sprite principale.



MIGLIOR WORST GAME

GP TENNIS MANAGER

SIMULMONDO - AMIGA

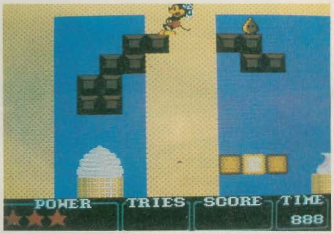
Ecco un originale programma che contempla regole prospettiche e fisiche, ideale per qualsiasi aspirante architetto o fisico. Il modello tridimensionale, un campo di tennis, è stato rappresentato sia con un piano orizzontale (visto dall'alto) sia in due prospettive accidentali. Naturalmente il modello è completamente animato e ciò che succede al suo interno (il movimento di un corpo sferico) trova corrispondenza in entrambi i tipi di visualizzazione. Il programma non è stato creato propriamente per simulare l'atto sportivo quanto per consentire all'utente di sperimentare la spazialità: il corpo in movimento innesca la sensazione di profondità e contemporaneamente risponde a vari dettami della fisica. Per esempio quando subisce l'urto di un altro corpo (una racchetta) se ne può confrontare, nelle due "inquadrature", la reattività dinamica. Interessante il fatto che due misuratori suggeriscano la componente direzionale del vettore movimento del corpo. La minima interazione consentita al giocatore è proprio in funzione di questo: verificare, secondo l'opposizione effettuata da un corpo estraneo, il responso dinamico del corpo in movimento. Spiritosamente, gli autori di codesto software, consentono all'utente di accumulare punti seguendo le regole del vero tennis ma, attenzione, non fatevi ingannare, l'aspetto preminente del programma è scientifico!

Qui si potrebbe disquisire sul fatto che la componente ludica di un prodotto pedagogico potrebbe innescare un certo rinnovato interesse nell'utente medio, magari mosso da curiosità didattiche. Ma il programma in esame non si spinge al di là di un pacato palleggio, che solo il computer riesce a gestire nel suo fluire dinamico. Comunque la contraddizione tra homo ludens e homo tecnologicus è ancora lontana dal dirimersi.

MICKEY MOUSE

SEGA - MASTER SYSTEM

In quest'anno di nuove, incredibili e potentissime console sembrerà impossibile che il premio per la migliore cartuccia possa andare al modesto Master System. In realtà, questo gioco risulta addirittura più bello sulla console a 8-bit che non sul Megadrive, ed è senz'altro uno dei migliori prodotti visti da lungo tempo a questa parte.
Lo scopo del gioco è di guidare Topolino attraverso numerosi livelli di piattaforme sino a raggiungere il castello di Maga Magò e sconfiggerla per liberare così Minni, rapita dalla malefica strega.
Nel corso dell'avventura, Topolino si troverà di fronte a numerosi ostacoli rappresentati sia dai numerosi e multiformi nemici che dai difficili percorsi composti da scale e piattaforme mobili. Gli abitanti di ogni livello possono essere eliminati lanciando loro addosso gli oggetti che si trovano in giro o schiacciandoli a terra.



In molti livelli bisognerà inoltre mostrare una buona attitudine all'esplorazione, poiché le mappe di gioco sono decisamente enormi e piene zeppe di trabocchetti e passaggi segreti. Una volta raggiunta la fine di ogni livello si dovrà infine sconfiggere l'immancabile guardiano, che in questo gioco può assumere le forme più inusuali, da una tavoletta di cioccolato a una vecchia pendola.
Al di là dello schema di gioco terribilmente coinvolgente, questo gioco presenta poi grafica e sonoro di elevatissima qualità (soprattutto considerata la macchina su cui gira), particolarmente apprezzabili nelle numerose "citazioni" dei primi cartoni animati di Topolino.

IL FUTURO DEGLI HOME COMPUTER

di **F. Rossi**

Negli ultimi dieci anni i computer da gioco si sono evoluti in maniera inimmaginabile. Dai primi ZX81 in bianco e nero, con una risoluzione ridicola e solo un K di memoria siamo arrivati ad avere in casa macchine come l'Amiga, dalle potenzialità impressionanti e con un costo relativamente irrisorio. Potrei sbagliarmi, ma non penso che gli home computer continueranno a evolversi con questa velocità. Le macchine attuali hanno già raggiunto livelli grafici e sonori notevolmente realistici, e aumentare la definizione in questi settori offrirebbe miglioramenti troppo poco percettibili rispetto ai costi necessari per sviluppare le tecnologie ad essi relative. Se i chip comunemente impiegati oggigiorno sono adeguati alle prestazioni che un giocatore può richiedere, è tuttavia vero che potrebbero essere sfruttati molto meglio aumentando la velocità di elaborazione generale. Già un Amiga 3000 è sufficiente a dimostrare quel che potrebbe fare un comune home computer con una frequenza di clock più alta; i possessori di PC conoscono bene l'abissale differenza che intercorre fra una macchina a 8 e una a 33 MHz, indipendentemente dall'identica circuiteria di cui sono dotate.
In quest'ottica, ecco che un probabile sviluppo potrebbe essere l'aumento della velocità di clock, che risulterebbe in un aumento esponenziale delle capacità delle attuali macchine. E' pur vero che la velocità di un computer va di pari passo col suo costo, ma l'esperienza insegna che col passare del tempo i prodotti economici diventano sempre più economici.
Mentre aspettiamo che le nostre macchine accelerino le proprie prestazioni, vale la pena di dare un'occhiata a un altro settore sempre più in espansione negli ultimi tempi: quello dei media ottici. In questa categoria ricadono i drive CD-ROM, che impiegano un CD al posto del comune floppy disk.
Questo nuovo supporto possiede numerose qualità positive, prime fra tutte l'immensa capacità di memorizzazione, la resistenza e l'economicità. Un programma su CD-ROM può permettersi di accedere a una quantità di dati prima impensabile con una discreta velocità, portando così sui nostri schermi una varietà grafica e sonora notevole. Eliminando virtualmente ogni problema di memoria, i giochi del futuro presenteranno lunghe

sequenze animate o digitalizzate e un sonoro di qualità ineccepibile, come accade già oggi su console come il PC Engine, che può appunto montare un lettore ottico.
Un primo esempio delle potenzialità di questo nuovo media si potrà incontrare già dai prossimi mesi nel CDTV della Commodore, che non è in realtà molto differente da un Amiga dotato di drive CD-ROM al posto di quello standard per dischetti da 3.5". Come accade con tutte le nuove tecnologie, passeranno sicuramente diversi anni prima che il CDTV (o macchine equivalenti) venga sfruttato al massimo delle sue possibilità, ma quando ciò accadrà potremmo veramente ritrovarci nell'ultima fase di questa era del divertimento informatico.
E poi? Cosa accadrà quando in tutte le case saranno installate macchine da gioco con CD-ROM e una buona velocità di elaborazione? Quali saranno gli sviluppi successivi?
Rispondere a queste domande non è facile, perché ogni ulteriore passo avanti sarà traumatico e rivoluzionario quanto lo è stato in passato il passaggio dai tavolieri dei giochi di società ai mondi digitali dei videogiochi.
Sicuramente la complessità degli schemi di gioco aumenterà notevolmente: i generi d'azione (come gli shoot 'em up) non scompariranno certo, ma è probabile che si arricchiranno di una quantità di elementi collaterali esplorabili a piacimento, un po' come accade ora con i giochi sportivi in cui è possibile giocare direttamente o sviluppare l'aspetto manageriale della cosa. Infine, è ragionevole aspettarsi che i concetti di Realtà Virtuale e Cyberspace diventino di pubblica diffusione, influendo così anche nel settore dei videogiochi.
Non appena le tecnologie di Realtà Virtuale raggiungeranno una sufficiente raffinatezza e dei prezzi abbordabili (e potrebbero bastare cinque anni circa) una delle prime loro applicazioni sarà sicuramente quella ludica.
Finalmente potremo immergerci in tutti i sensi nei mondi di fantasia dei giochi di ruolo o scendere in campo con i più grandi nomi dello sport, percependo il mondo fittizio attorno a noi tramite caschi con visori 3D e cuffie olofoniche. I giocatori potranno interagire con questi strani mondi elettronici direttamente con il loro corpo, senza bisogno di joystick e tastiere, e si potranno compiere grandi imprese assolutamente realistiche senza mai rischiare neanche un graffio.
Certo, magari all'inizio il mondo virtuale sarà un po' grezzo e spigoloso, ma non era così anche il Pong che giocavamo dodici anni fa?

GREMLINS II

ELITE

C'era una volta un ragazzo che ricevette in regalo a Natale un mogwai, un simpaticissmo animaletto pieno di peli. Questo raro esemplare era molto tenero, molto allegro ma se veniva bagnato procreava, e se mangiava dopo mezzanotte diventava un piccolo mostro. Sfortunatamente tutta la sua nidiata subì la metamorfosi e la prima volta mise a ferro e fuoco la cittadina di Kingston Falls, la seconda (quella del nostro gioco) un enorme grattacielo.
Voi, nei panni del ragazzo proprietario del mogwai, dovete attraversare i vari ambienti dell'edificio cercando di eliminare quanti più gremlin (i mostriciattoli) possibile. Potete correre, saltare, sparare e incamerare armi aggiuntive. A contrastarvi: bolle fluttuanti, trappole e ovviamente i mostri. Il gioco è divertente e soprattutto ha saputo ricreare l'atmostera horrordemenziale del film; forse è un pochino difficile, per cui lo sconsigliamo ai neofiti, ma tutti i piattaformisti dovrebbero provarlo.

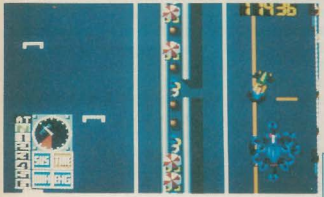
GLOBALE AMIGA:82%

F1 CIRCUS

NICHIBUTSU

Tra i giochi di Formula 1 "dall'alto" probabilmente questo è il più avvincente: scrolling incredibilmente veloce, la vostra macchina che schizza come un'ossessa una volta inserita la sesta, spettacolari incidenti all'interno della pista. E non dimentichiamoci le fermate ai box: i meccanici si affanneranno a ripararvi la quattroruote, in una bella riproduzione animata.
Naturalmente dovrete faticare durante i giri di qualificazione e conquistare la pole position non sarà roba da nulla. Ripeto: assolutamente da non perdere.

GLOBALE PC ENGINE: 87%



E-SWAT

US GOLD

Come in mille altri giochi, il futuro delle grandi metropoli è caratterizzato dal dominio quasi totale dei criminali. Per questo si è formata una squadra speciale chiamata E-SWAT, che ha appunto il compito di liberare le strade dalla feccia fuorilegge. Voi volete entrare a farne parte e così iniziate a fare pratica in qualche scontro a fuoco. Il gioco è composto da 15 livelli con scorrimento multidirezionale: i primi tre sono riservati all'addestramento e se li superate potete considerarvi membri della E-SWAT, vi sarà infatti fatta indossare la mitica cibercorazza. Il vostro compito è quello di rendere groviera tutto quello che vi si para davanti al naso e se vi mancano i proiettili potete sempre usare le mani. Alla fine di ogni livello incontrerete i vari boss, anch'essi superattrezzati. Il gioco ha una buona varietà di scenari, ritratti quasi tutti molto bene, e ha dei grossi, ben animati sprite. Grande la musica e grande il divertimento: da comprare.

GLOBALE AMIGA: 25%
GLOBALE AMSTRAD: 70%
GLOBALE C64: 56%

SHADOW OF THE BEAST

GREMLIN

In *Shadow of the Beast*, adattamento del famoso gioco per i 16-bit, si guida un giovanotto trasformato in una specie di capra bipede, attraverso livelli che possono avere qualcosa come otto strati di parallasse. E' stupendo vedere come, mentre il nostro eroe corre e prende a pugni e calci i nemici, il paesaggio gli sfila sotto i piedi e lateralmente con un meraviglioso effetto prospettico. Per non parlare poi degli sprite ricchi di particolari e delle ambientazioni (foreste, castelli, sottoterra) tutte ben rifinite. L'azione forse è un poco minimalista ma sinceramente già quello che è stato fatto con questa conversione ci basta e gli ottobittisti che la attendevano con trepidazione non ne rimarranno delusi.

GLOBALE AMSTRAD: 82%
GLOBALE SPECTRUM: 83%

JAMES POND, UNDERWATER AGENT

MILLENIUM

Fate parte del Servizio Segreto Sottomarino, che deve salvaguardare le specie che abitano gli oceani. Non per niente avete pinne e branchie e il vostro compito è quello di contrastare il malvagio Dottor Maybe che vuole inquinare e decimare le profondità dei mari della Terra. Dovrete quindi tappare barili di petrolio che perdono, salvare dall'inscatolamento delle innocenti aragoste,impedire che delle foche vengano uccise dai cacciatori. Il tutto tramite ricerca di oggetti sparsi nei vari schermi, con la possibilità di incamerarne anche si superflui nelle stanze-bonus nascoste. Di *James Pond* è stato curato in maniera portentosa l'aspetto grafico: gli sprite sono simpaticissimi, lo scrolling non la una grinza e le missioni vi fanno divertire come rare volte vi è successo. Un grande classico.

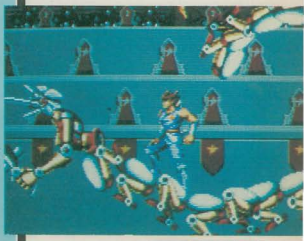
GLOBALE AMIGA: 92%

STRIDER

SEGA

L'alleanza tra una potenza comunista e una civiltà aliena non poteva che sfociare in qualcosa "di grosso". nel nostro caso, è stata sottomessa l'Eurasia. Ovviamente solo una persona poteva essere spedita a risolvere i problemi di due continenti messi insieme: voi, che siete un supermacho campione di tutti gli sport. Infatti in questo gioco dimostrate le vostre abilità ginniche arrampicandovi sopra e sotto le piattaforme, rimbalzando da una parete all'altra, facendo salti mortali e via dicendo. E al contempo non vi dimenticate di utilizzare la vostra elettrospada per neutralizzare qualsiasi rappresentante della nuova generazione cyberalienocomunista, più tutto l'armamentario che vi viene proposto lungo il percorso. *Strider* è un gioco stupefacente: la grafica è assolutamente identica a quella del bar, con i suoi favolosi sprite e i bellissimi scenari. L'azione è superba e insomma è il massimo dei giochi per la console Sega a 16-bit.

GLOBALE MEGADRIVE: 95%



POWERMONGER

ELECTRONIC ARTS

In questo incredibile prodotto della nota casa americana, dovete guidare il vostro dapprima minuscolo esercito alla conquista di tutto un territorio. Se questo è il vostro scopo, dovrete innanzitutto "mantenere" i vostri uomini: dovranno quindi far pascolare le pecore, arare il terreno, costruirsi i mezzi necessari per sopravvivere; quindi anche le armi, per le quali c'è bisogno del legname dei boschi. Una volta rimpinzatisi e armatisi gli uomini sono pronti a combattere: sono comprese varie iniziative belliche come spionaggio, reclutamento di nuove leve, accordi e naturalmente attacchi. Detta così sembra il solito gioco di strategia, il fatto è che tutto è stato riprodotto in un favoloso mix di 3D (il terreno) e sprite (uomini, case, bestiame, barche, armi e tutto il resto) con effetti speciali come nevicate, scrosci di pioggia e così via! E non è finità qui: ogni elemento presente nel gioco (dai soldati alle pecore) ha una sua indipendenza e delle caratteristiche personali che si possono esaminare!. L'effetto è straordinario e se ci aggiungiamo l'ottimo carattere strategico, ci rendiamo conto che *Powermonger* è uno dei più incredibili giochi della storia!

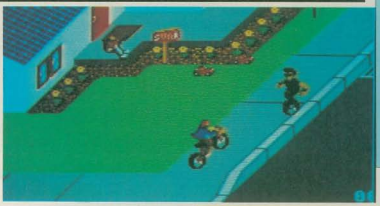
GLOBALE AMIGA: 95%

PAPERBOY

US GOLD

Primo gioco a utilizzare una visuale isometrica, *Paperboy* narra le vicende di un consegna-giornali che in sella alla sua BMX ogni mattina deve lanciare i quotidiani nelle caselle degli abbonati. Il fatto è che la mattina c'è sempre un certo fervore nei centri abitati: ecco che allora il nostro eroe deve evitare automobili, persone (breakdancer, ubriachi, operai al lavoro) e altri ostacoli prima di finire il suo turno giornaliero. Il capo l'ha autorizzato inoltre a infrangere con lanci volutamente errati le finestre dei non-abbonati e a volte lo costringe ad allenarsi in percorsi con bersagli fissi. Decisamente *Paperboy* è una delle migliori conversioni per il Sega: la grafica è colorata, i tocchi umoristici del coin-op sono tutti presenti, forse solo il sonoro poteva essere meglio riprodotto; il fattore longevità raggiunge alti livelli, per cui non vi resta che comprarlo.

GLOBALE MASTER SYS: 88%



STRIDER 2

US GOLD

Ecco ritornare il mitico saltimbanco del ventunesimo secolo sui nostri schermi: stavolta gli alieni gli hanno portato via il governatore (trattasi casualmente di una donna) e così dovrà riaffrontare i maledetti in cinque nuovi livelli tutti di azione. Foreste, edifici, caverne, tutti coloratissimi, faranno da sfondo ai combattimenti di Strider, che stavolta ha anche una pistola e si può trasformare in un robot. Come nel primo gioco, c'è un sacco di azione (i livelli sono molto ampi) per cui la longevità è garantita e se vi piacciono i giochi di piattaforme è per voi un imperativo. Rispetto al primo non costituisce comunque una grande sorpresa: ormai di giochi a piattaforme ce ne sono a bizzeffe.

GLOBALE SPECTRUM: 80%
GLOBALE ST: 80%

BEST SELLER

SPIDERMAN

EMPIRE

Mysterio, uno dei grandi rivali di Peter Parker, gli ha rapito la ragazza e se l'è portata ai Rockwell Studios; inutile dire che il nostro eroe si è infilato la tuta da Uomo Ragno e si è catapultato subito sul luogo. All'interno degli studios però Mysterio ha preparato varie trappole e ha allestito un esercito di esseri meccanici per contrastarlo. Il gioco -ne rimarranno un po' delusi i fan del personaggio - non è però d'azione: presenta invece parecchi puzzle classici, con meccanismi che devono essere innescati per aprire certe porte che danno accesso a certe piattaforme. Naturalmente non manca la mitica tela che gli consente di raggiungere tranquillamente il soffitto. Il puzzle'sono piuttosto impegnativi e richiedono un bel po' di ragionamento ma nel complesso ci si diverte. La grafica è un po' lillipuziana, ma vedere Spiderman appendersi alle pareti e camminare all'incontrario sul soffitto è divertente. Un gioco nel complesso molto godibile.

GLOBALE AMIGA: 95%

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

LUCASFILM

Siete nei panni di un giovane fannullone del diciottesimo secolo al quale viene improvvisamente l'idea di diventare un grande pirata. Così iniziate ad aggirarvi per Melee Island con la speranza di farvi notare da qualche grande corsaro: vi notano in una sconsigliabilissima taverna tre pirati ubriachi che vi propongono di superare tre prove che vi consentiranno di diventare loro "collega"; dovete sconfiggere lo spadaccino più forte dell'isola, rubare un favoloso idolo dalla casa del governatore-donna dell'isola e trovare il tesoro nascosto di Monkey Island. Qui comincia l'avventura, e la Lucasfilm ne fa un ennesimo capolavoro. Battute umoristiche a tutto spiano, trama che si dispiega come nei migliori film, nuove inquadrature in primo piano, problemi ben concepiti e la solita gloriosa interfaccia punta-e-clicca. La Lucasfilm non delude (a differenza della traduzione italiana...).

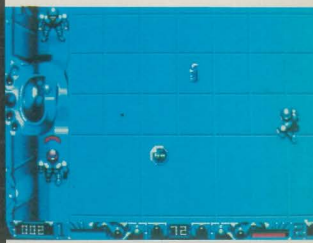
GLOBALE PC: 90%

SPEEDBALL 2

IMAGEWORKS

In questo bellissimo gioco dovete guidare la vostra squadra, i Brutal Deluxe, al successo nel campionato dello sport più violento che si sia mai concepito. Sul campo di gioco le squadre, con tanto di corazza, si prendono vicendevolmente a cazzotti per conquistare il possesso di palla, che devono andare poi ad infilare nella porta avversaria. Se nella prima versione del gioco questo era l'unico modo per fare punti, ora c'è un moltiplicatore di punti, una serie di stelle per punti bonus e l'elettrificatore che fa diventare la palla una sfera incandescente: stroncate un avversario con quest'ultima e vi saranno assegnati altri punti. Il gioco è frenetico e irresistibile (e ha anche la componente mangeriale) ma soprattutto si distingue per i tocchi grafici e sonori. Tonfi, mormorii, applausi, il gelataio che grida "ice creeeaaam!" e una stupenda grafica metallica. Il meglio del meglio.

GLOBALE ST:95%



SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATIONS

OCEAN

SCI è un gioco automobilistico poliziesco che segue le orme di *Chase HQ*, anzi le segue un po' troppo visto che è quasi identico. Infatti si tratta ancora di scarrozzare in soggettiva sopra un fiammante bolide dotato di turboiniettori, con l'unica differenza che i banditi oltre che tamponarli ora li potete forare con qualche pallottola: infatti uno dei due poliziotti sulla macchina si affaccia dal tettuccio apribile e scaraventa proiettili dalla sua pistola. Graficamente il gioco si fa rispettare (anche se sul C64 la strada corre più veloce degli edifici) e i suoni sono vari e ben riprodotti, campionamenti compresi. Peccato per la strana somiglianza con il suo predecessore.

GLOBALE AMIGA: 84%
GLOBALE C64: 79%

GOLDEN AXE

VIRGIN

In questo pestasventratutto dovete neutralizzare orde di barbariche presenze armati di spada (o di ascia) e di incantesimi, per arrivare al confronto finale con il rappresentante ufficiale delle forze del Male, tale Death-Adder. Il confronto è aspro e selvaggio sia con i "soldati semplici" dell'esercito del Male, sia con i guardiani di fine livello. I primi si presentano sempre in gruppo di tre o quattro, per gli altri bisogna pensare più alle tattiche da adottare che al loro numero. Il gioco era già uno dei migliori coin op visti al bar e non essendoci grande differenza con la versione Megadrive non può che essere eccellente. Peccato però che sia abbastanza facile finirlo. Vabbè qualche ora di insensata violenza può bastare.

GLOBALE: 81%

SUPREMACY

VIRGIN

Ecco un bel gioco di strategia fantascientifica in cui dovete esplorare e combattere per la conquista di una fetta di universo in cui i pianeti sono ancora vergini. Questi vanno prima terraformati, poi popolati. Dove sta il problema? Nell'avversario che all'altro capo della mappa sta facendo lo stesso. E qui entra in gioco l'elemento bellico: dovrete arruolare e armare i civili dei vostri pianeti non prima però di averli sfamati, oberati di tasse e così via. Da acquistare: astronavi da trasporto, terraformatori, impianti di estrazione, satelliti a pannelli solari e altro. Il tutto con una riproduzione grafica (spesso animata) molto apprezzabile e con un sonoro altrettanto valido. Non sofisticatissimo, ma ne vale la pena.

GLOBALE AMIGA: 83%

SEGA®

GAME GEAR

IL VIDEOGIOCO PORTATILE

UN RIVOLUZIONARIO VIDEO GAME PORTATILE

Schermo da 3,2 pollici con colori e grafica ad alta risoluzione, cristalli liquidi, retroilluminato, giochi stile arcade a 32 colori

VASTA GAMMA DI CASSETTE: SERIE AVVENTURA, ARCADE, SPORT E AZIONE.

GIOCO NON INCLUSO

THE KILLING GAME SHOW

PSYGNOSIS

Siete dei criminali che violentavano, saccheggiavano, rapinavano ma nel futuro c'è speranza per tutti, anche per gli ergastolani. Basta che vi infiliate il vostro esoscheletro di metallo e partecipiate al *Killing Game Show* (uscendone vivi): si tratta di baizellare di piattaforma in piattaforma all'interno di un cosiddetto Pozzo della Morte, infestato di cattivi meccanici e abitato da un liquido letale che ha l'abitudine di riempire tutto il pozzo fino all'orlo. per cui dovete sbrigarvi a trovare l'uscita! Fortunatamente ci sono armi aggiuntive, chiavi per aprire porte e altro per aiutarvi. Il gioco è decisamente mozzafiato, molto più di certi normali sparatutto e propone una grafica molto carina, lasciamo stare poi la meravigliosa introduzione da saltare sulla sedia e bucare il soffitto. Bello, bello, bello.

GLOBALE AMIGA: 83%

ROBOCOP 2

OCEAN

Robocop, la lattina vivente del Corpo di Polizia di Detroit, ha ultimamente vari problemi: di identità (ha ricordi confusi della sua vita premeccanica) e di ripristino dell'ordine pubblico nella città, nella quale tra l'altro si sta diffondendo una terribile droga, la Nuke. Tra fasi piattaformiche in cui sforacchiano i cattivi, fasi rompicapo in cui gioca con i suoi chip per riottenere ricordi sbiaditi, fasi di tiro al bersaglio in cui esercita la sua abilità di cecchino, c'è da divertirsi. Certo la struttura di gioco non è poi molto dissimile da quella del precedente capitolo. Da sottolineare la bella grafica colorata. Un cybergioco raccomandato.

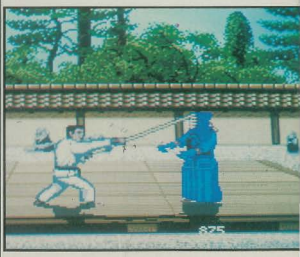
GLOBALE AMSTRAD:80%

BUDOKAN

ELECTRONIC ARTS

Budokan contempla praticamente tutte le tecniche di combattimento giapponesi, e andiamo dal combattimento a mani nude (karate) a quello con vari ordigni da brandire come il bo (bastone), i nunchaku (i due affari uniti da una catenella) e i bastoni lunghi più le maschere di metallo per il kendo. Per ognuna delle quattro arti marziali ci sono qualcosa come 40 mosse da imparare. La grafica è molto bella e il sonoro si fa rispettare, ma soprattutto i problemi derivanti dal bilanciamento dei valori di energia e di ki (roba filosofica giapponese) aggiungono un piccolo elemento strategico che rende il gioco ancora più bello. Probabilmente uno dei migliori beat'em-up di tutti i tempi.

GLOBALE MEGADRIVE: 84%



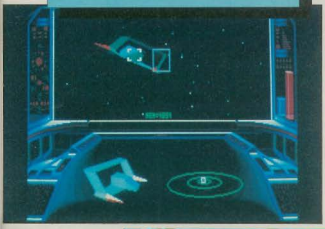
BEST SELLER

LIGHTSPEED

MICROPROSE

La Terra è stata distrutta e i superstiti partono con dieci navi sperando di trovare qualche mondo da colonizzare. Questo però implica l'avviamento dei rapporti con varie civiltà aliene; in genere queste vi permettono di insediarvi se gli farete qualche favore (tipo distruggere avamposti di civiltà nemiche). Altre vi sparano direttamente. Il gioco ricorda molto *Elite* e non solo per la grafica 3D: ci sono scambi commerciali da effettuare che vi potranno assicurare nuovi componenti bellici da installare sulla nave. Con le varie missioni che gli alieni vi assegnano,avrete di che divertirvi, si parla naturalmente anche dei duelli nello spazio in cui dovete prendere a laserate le navi nemiche. Divertente!

GLOBALE PC: 80%



KNIGHTS OF THE SKY

MICROPROSE

Quest'anno c'è stata la moda delle aviosimulazioni della Grande Guerra: poco male, visto che alcune sono davvero avvincenti come *Knights of the Sky*. Inutile dire che il vostro compito è abbattere aerei nemici e bombardare postazioni altrettanto nemiche. Si possono scegliere gli aerei da pilotare, si può iniziare con le missioni d'addestramento, si può aspirare al grado di Asso degli Assi. Nel mezzo possibili combattimenti con il Barone Rosso, puntate al Pub, articoli di giornale dell'epoca. Di sicuro la Microprose ci ha messo un sacco di attenzione e grazie ai "tocchi" succitati ha creato una meravigliosa atmosfera "eroica". Purtroppo certe cose si apprezzano solo sui PC veloci.

GLOBALE PC: 88%

ROGUE TROOPER

KRYSALIS

Siete una specie di supersoldato tutto blu in un futuro di morte e devastazione: sfortunatamente siete stati catturati dal nemico ma ora, fuggiti dalla cella in cui eravate rinchiusi, seminerete il panico all'interno della prigione. Il vostro scopo primario è quello di recuperare elmetto fucile e zaino e raggiungere una navicella per darvi alla fuga. Il gioco in sé non è molto vario: si sparacchia, si svolazza, si fanno carneficine ma non c'è nulla di realmente attrattivo. Da un soggetto come questo ci si doveva aspettare molto di più. Carini grafica e sonoro.

GLOBALE AMIGA: 78%

COVERT ACTION

MICROPROSE

Avete mai sognato di impersonare James Bond? Bene, ora potete seguirne le orme in questo gioco spionistico della Microprose. Si tratta di seguire piste, indizi, essere coinvolti in sparatorie e in inseguimenti automobilistici: il tutto in fasi d'azione, rompicapo, in soggettiva, dall'alto insomma un po' di tutto. Ed è una miscela intelligentemente concepita che vi fa davvero sentire sul filo del rasoio. Alla lunga potrà sembrare ripetitivo ma l'atmosfera prende comunque il sopravvento. Un po' caro, ma un'esperienza irrinunciabile.

GLOBALE PC: 90%

EXTREME

DIGITAL INTEGRATION

All'interno di un'astronave invasa da assurdità genetiche non-di-questo-mondo, dovete farvi strada per recuperare una importantissima sonda interplanetaria: saltellando di piattaforma in piattaforma dovrete riuscire a reperire un cristallo, che è praticamente il carburante della sonda. Poi dovete fermare il conto alla rovescia e fare stragi in sella a un robot. La grafica è probabilmente una delle migliori mai viste su Spectrum (sprite grandi, animazioni fluidissime, scrolling parallattico), la giocabilità è buona ma la longevità (solo tre livelli) non è certamente uno dei pregi di *Extreme*, che rimane comunque uno tra i migliori giochi visti ultimamente sul Sinclair.

GLOBALE SPECTRUM: 85%

TEST DRIVE 3

ACCOLADE

In *Test Drive 3* vi farete un bel viaggetto per l'America a bordo di una superpotente auto. Naturalmente avrete il vostro bel avversario a quattro ruote che si affanna per arrivare prima di voi al traguardo e troverete molti ostacoli, come lavori stradali e macchine della scuola guida, oppure sarà la polizia stessa a rallentare la vostra marcia. Il gioco ha una grafica molto dettagliata ma stranamente (per il PC) non ha una velocità accettabile e anche quando inserirete il turbo vi sembrerà di guidare una scassatissima 500, con tutto il rispetto per la mitica quattroruote. Piacerà comunque agli appassionati ma a tutti gli altri ricordo che c'è in giro di meglio.

GLOBALE PC: 76%

BEST SELLER

TOYOTA CELICA GT RALLY

GREMLIN

A bordo della vostra Toyota Celica GT4 dovete scarrozzare tra fango, neve e pioggia nelle più importanti competizioni rallistiche. Alla vostra sinistra il navigatore vi annuncia le svolte da effettuare (con vocalizzazione) e davanti al naso, un po' in 3D, un po' a base di sprite, sfilano gli scenari con case, alberi e tutto il resto. A volte gli stessi vengono arricchiti di precipitazioni atmosferiche (e sarà il caso di utilizzare i tergicristallo). In effetti il realismo è una delle caratteristiche vincenti di questo gioco, anche per quel che riguarda la guida che è difficile proprio come nei veri rally. Ormai la Gremlin ha monopolizzato il mercato degli automobilistici, con un capolavoro dopo l'altro. L'ultimo è stato *Toyota Celica*.

GLOBALE AMIGA: 87%
GLOBALE ST: 87%

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

IMAGEWORKS

Le tartarughe-fenomeno protagoniste di un film di grande successo (più in America che in Europa per la verità) atterrano sui nostri schermi e danno vita a un divertentissimo platform con pestaggi incorporati. Si comincia con una visuale dall'alto in cui una delle quattro tartarughe si cala nelle fogne e inizia a picchiarsi con i componenti di una banda di criminali, con la possibilità di essere sostituita, nei casi di emergenza, da una delle sue simili. Ognuna ha una sua arma particolare, altre (shuriken, boomerang) si possono reperire lungo il percorso. Il gioco è decisamente accattivante anche se non è certo il più originale che io abbia mai visto. La grafica è piacevole e molto colorata e in definitiva vi fa gridare Cowabunga! Cosa volete di più?

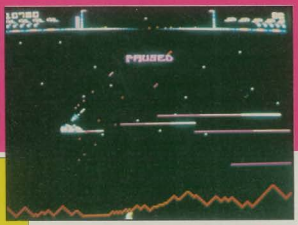
GLOBALE AMSTRAD: 88%
GLOBALESPECTRUM: 85%

PROFEZIA

GENIAS

Siete stati catapultati nel Medioevo e dovete in qualche modo uscirne, soprattutto perché lo scoprite popolato di demoni e mostri e la cosa non vi piace molto. Uno di questi poi vuole distinguersi giurando di far capitare eventi apocalittici all'alba del 2000 e la cosa vi piace ancora di meno. Con questi due problemi che vi pesano sulla testa vi avventurate nel mondo del passato. Il gioco funziona un po' come i libro-game (con la differenza che qui ogni testo è accompagnato da un'immagine): si sceglie un'opzione e si innesca un evento, continuando così fino alla fine dell'avventura. La storia purtroppo è piuttosto breve e il gioco, pur con i suoi colpi di scena, non può impegnare più di tanto i più rotti avventurieri. E' probabilmente l'ideale per i neofiti, che si potranno cimentare nei numerosi rompicapo del gioco come allenamento per future, più sofisticate avventure.

GLOBALE: 72%



DEFENDER 2

ARC

Pochissimi non conoscono *Defender*, sono un po' di più a non sapere dell'esistenza di *Stargate*. Quello che vi offre questo gioco in una sola botta sono i primi due e una versione tutta nuova di Jeff Minter con laser del giudizio, capsule esplosive, sonde intelligenti (che si dirigono autonomamente sul bersaglio) e tutto il resto sono squarci di apocalisse. Inoltre sono state incluse nuove morfologie aliene, che possono essere identificate durante una fase di addestramento. Il gioco è parecchio (forse troppo) difficile soprattutto perché dovendo usare mouse e tastiera contemporaneamente è facile incasinarsi. Se comunque volete immergervi in scenari apocalittici a base di raffiche laser *Defender 2* è l'ideale. In ogni caso preferivamo *Datastorm*.

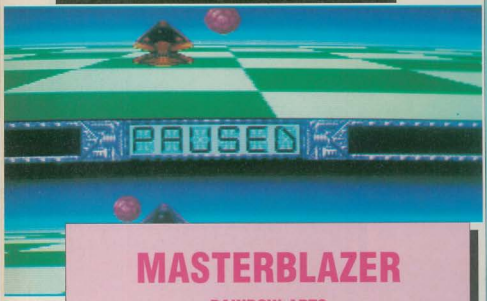
GLOBALE AMIGA:75%
GLOBALE ST: 79%

LUPO ALBERTO

IDEA

Il mitico lupo delle vignette di Silver è impegnato in questo "piattaformico" della Idea nella corsa verso la privacy: in poche parole vuole imboscarsi da qualche parte con l'amata gallina Marta e per questo deve affrontare (da solo o aiutato proprio da Marta) dieci livelli di peripezie. Paperi, cavalli e il cane Mosè, dotato di fucile a pallettoni, sono i cattivi che incontrerà lungo il percorso e che potrà neutralizzare saltandogli addosso. Fortunatamente lupo e gallina possono rifornirsi di vari oggetti nascosti: casco, pugni da lancio, zavorre tutti da scaricare o da usare per "tamponare" gli animali cattivi. Oltre a questi troviamo tanta frutta-bonus occultata per la gioia dei piattaformisti del partito "mariano". Le versioni per Amiga e C64 sembrano l'una il contrario dell'altra: la prima ha buona grafica e sonoro mediocre la seconda l'opposto. Entrambe però sono giocabili e divertenti.

GLOBALE AMIGA: 89%
GLOBALE C64: 89%



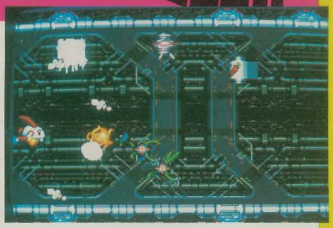
MASTERBLAZER

RAINBOW ARTS

Il mitico gioco della Lucasfilm ritorna (con un nome un po' modificato) sui nostri schermi e mantiene la stessa giocabilità e capacità di divertire di prima (e si parla di sette anni fa!). Per chi non lo sapesse, è una sorta di calcio del futuro uno-contro-uno. Si tratta di impadronirsi col proprio rotofoil, un veicolo che scivola sulla superficie di gioco, di una palla per poi involarsi verso la porta avversaria e sigiare il goal. L'avversario naturalmente non starà a guardare: cercherà di "tamponarvi" e rubarvi così la palla. Il tutto dà origine a un furioso duello cybersportivo veramente acchiappante. Esiste inoltre la possibilità di cimentarsi con i rotofoil in una sorta di gara di velocità, ma il gioco andava già bene così.

GLOBALE AMIGA: 89%

BEST SELLER



RABID LEPUS

VIDEO SYSTEM

Nei panni di un avioconiglio da guerra, siete impegnati in un confronto sparatutto contro una razza di alieni che minaccia di fare strage di vostri simili. Volate leggiadri, senza macchia e senza paura (difficile per un coniglio...), affrontando orde di fetenzie aliene; se sono vicini i maledetti possono essere presi a pugni, oltre naturalmente a poter essere blastati senza pietà. Ci sono armi aggiuntive e tutto quello che avete visto negli ultimi sparatutto. *Rabid Lepus* si fa rispettare, pur considerando che di giochi simili per PC Engine se ne sono visti parecchi. Ha uno scrolling orizzontale fluido, sprite grossi, e il sonoro è buono. Val la pena dargli un'occhiata.

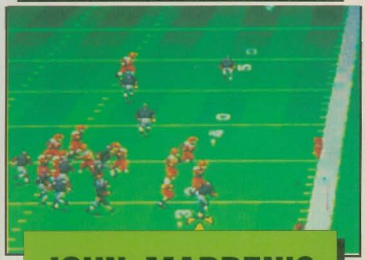
GLOBALE PC ENGINE: 79%

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

US GOLD

Indy debutta sulle console e fa centro, anche se forse propone un'avventura un tantino difficile. Si inizia con Indy (da giovane) dentro una caverna, con stalattiti che cadono, passerelle che si sgretolano e cattivi che sparano, poi il mitico avventuriero si ritrova sopra i vagoni del convoglio di un circo e sbucano animali da tutte le parti poi i nazisti, il Sacro Graal... *Indy 3* è animato e colorato stupendamente ma, ripeto, è decisamente per esperti e finirà solo per irritare il giocatore medio. Se fosse stato un poco più facile sarebbe stato da consigliare a tutti ma così...

GLOBALE MASTER SYSTEM: 85%

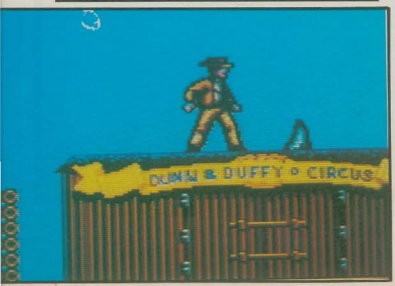


JOHN MADDEN'S AMERICAN FOOTBALL

ELECTRONIC ARTS

Ecco finalmente un grande gioco di football americano per tutti i "megadrivers": scordatevi il futuristico *Cyberball*, qui ci sono finalmente tutte le tattiche e le opzioni che aspettavate. E oltre a questo ci sono un bel mucchio di chicce grafiche animate, come il balletto dei giocatori dopo aver realizzato un touchdown. La grafica in generale è poi notevole e il tema sonoro iniziale (realizzato nientepopodimeno che da Rob Hubbard) è stupendo. Un appuntamento imperdibile.

GLOBALE MEGADRIVE: 95%



AWESOME

PSYGNOSIS

In *Awesome* c'è un po' di tutto: sparatutto dall'alto e in soggettiva e labirinti. E tutto è reso magnificamente: vediamo sprite ruotare ed espandersi come poche volte ci era capitato di vedere. L'unico problema è che nessuna delle fasi di gioco ha abbastanza spessore per fare di Awesome un gioco super. E' come succede spesso la spettacolarità (che è tipica dei prodotti Psygnosis) va a scapito della giocabilità. Bah, ci si consola pensando che a provare i prodotti Psygnosis si intravedono squarci di futuro: il "cortometraggio" introduttivo sarà probabilmente un'abitudine per i giochi del CDTV!

GLOBALE AMIGA: 80%

DEATHTRAP

ANCO

Dovete saltare, rimbalzare, evitare trabocchetti, uccidere demoni, ecco cosa dovete fare in *Deathtrap*, primo gioco dell'era post-calcistica (ma mi sa che non è finita...) della Anco. E voi direte: dove sta la novità? Negli incantesimi, ecco dove. Appena si colpisce un demone questo rilascia una pozione: rossa per le armi magiche, verde per gli incantesimi, blu per la resistenza fisica. Un gioco decisamente divertente (forse un tantino difficile), colorato e vario. Niente di sconvolgente, ma finalmente niente di calcistico!

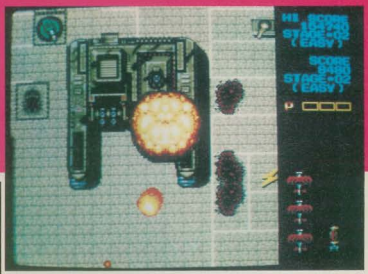
GLOBALE AMIGA: 80%

LINE OF FIRE

US GOLD

Siete uno (o due, se giocate in contemporanea con un amico) stoico Rambo in missione contro i cattivi e il vostro compito è ovvio: riempire di proiettili tutto quello che trovate di nemico lungo il cammino, ovvero soldati, aerei, motoscafi e tutto il resto. Alla fine di ogni livello si presenta in tutta la sua bellica magnificenza il superboss che ovviamente scarica ordigni a più non posso. Se siete in difficoltà potete usare il lanciagranate della vostra mitragliatrice. *Line of Fire* era difficile da convertire con la sua grafica a sprite in soggettiva ma bisogna dire che la US Gold ha fatto veramente un gran lavoro, sia nella versione Amiga che in quella Spectrum. Nonostante non sia a livelli del gioco da bar, riesce davvero a sconvolgere. L'azione poi è mozzafiato. Un acquisto obbligato.

GLOBALE AMIGA: 85%

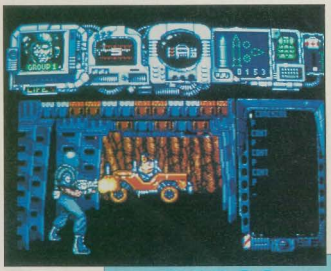


SKY SHARK

SEGA

Siete a bordo del vostro monoposto e state sorvolando in gita turistica il territorio nemico quando casualmente il nemico si scatena: aerei di tutte le misure, carrarmati a tre piazze, postazioni che cannoneggiano come ossesse e così via. Fortuna che ogni tanto appare qualche power-up che vi consentirà di aumentare la potenza di fuoco allora si che comincerete a divertirvi. *Sky Shark*, che si vede tutto dall'alto, prosegue la tradizione dei grandi sparatutto per Megadrive e come molti suoi predecessori (es: *Truxton*) ha una bellissima grafica, frenesia incorporata, e forse è un po' più facile di altri, considerando poi che i crediti sono infiniti c'è di che storcere il naso. Vabbè, tanto è bello lo stesso.

GLOBALE MEGADRIVE: 90%

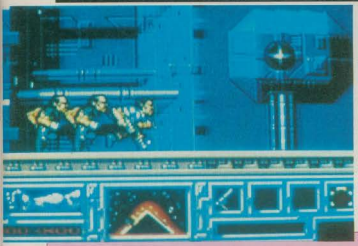


NARCO POLICE

DINAMIC

In *Narco Police* siete alla guida di tre squadre di poliziotti che cercano di insinuarsi nella base sotterranea dei più importanti trafficanti di droga della Colombia. Il gioco è visualizzato in soggettiva e le armi a vostra disposizione sono una mitraglietta da 20mm o un fucile a doppia canna per sventrare i cattivi. I nemici più losti però vanno eliminati con ordigni un po' più potenti che sfruttano, perché no, il napalm. Avete a disposizione anche un computer portatile che vi serve per cambiare squadra, usare il kit di pronto soccorso etc. Finalmente la Dinamic è riuscita a fare un gioco un po' meno frustrante dei vari *Army Moves*, *Game Over* e tutto il resto. Anzi ha fatto un gioco decisamente divertente, che propone un bel sistema grafico e che ha anche un sonoro ben realizzato. Era ora!

GLOBALE AMIGA: 83%



TOTAL RECALL

OCEAN

Se è una licenza Ocean doveva essere piattaformico, e così è stato: trattasi di guidare, di travatura in travatura, il mitico Schwarzenegger alla ricerca di vari oggetti, per poi ritrovare l'uscita. E in tutte le fasi a piattaforme del gioco, il tasso di frustrazione è abbastanza elevato: mentre prendete a scazzottate un nemico gli altri sono già nei paraggi a scaricarvi addosso tonnellate di proiettili, quando avete la pistola vi durano poco le munizioni e così via. Ci sono poi le sezioni automobilistiche con grafica demenziale: sembra di giocare su un 4-bit (che non mi sembra sia mai esistito, è per farvi capire). Che dire, è la solita licenza Ocean!

GLOBALE AMIGA: 62%

THE LAST NINJA 3

C64 - SYSTEM 3

Il diabolico shogun Kunitoki è misteriosamente riuscito a rimaterializzarsi nella nostra dimensione, e tanto per cambiare toccherà al ninja Armakuni fermarlo. Come nei precedenti episodi di questa serie di successo, il giocatore deve guidare Armakuni lungo una serie di livelli dalle più varie ambientazioni (questa volta si tratta dei templi di Fuoco, Aria, Terra, Acqua e Nulla) affrontando numerosi avversari e risolvendo enigmi. Per venire a capo della maggior parte dei problemi è necessario localizzare e recuperare alcuni oggetti che, utilizzati adegualamente, permettono di accedere a luoghi altrimenti inaccessibili. La grossa differenza rispetto alle due puntate precedenti sta nel Codice d'Onore, che impone di affrontare i nemici in condizioni di pari (o inferiore) potenza fisica: in parole povere per poter finire il gioco conviene usare la spada solo contro avversari dotati di spada, e così via. La grafica rimane come sempre di qualità molto alta, mentre il sonoro è migliore del solito e la giocabilità è forse un po' diminuita.

GLOBALE C64: 94%

SWIV

AMIGA/C64 - STORM

In questo seguito apocrifo del mitico *Silkworm* (convertito per home computer diversi anni fa) uno o due giocatori si impegnano in una disperata missione di guerra. Lo scopo è di raggiungere e distruggere una immane fortezza che si trova oltre mari e monti, scontrandosi nel frattempo con veicoli di ogni sorta. I protagonisti sono una jeep e un elicottero: due veicoli con caratteristiche molto differenti che richiedono tecniche di pilotaggio totalmente separate. Sotto gli altri aspetti si tratta di un comune shoot 'em up a scorrimento veiticale, tuttavia tecnicamente perfetto. Fra le varie caratteristiche del programma ci sono un sistema di caricamento continuo che evita le pause nel gioco e nemici di abilità variabile a seconda della bravura del giocatore, che affronta così un livello di sfida perfettamente adeguato alle proprie capacità.

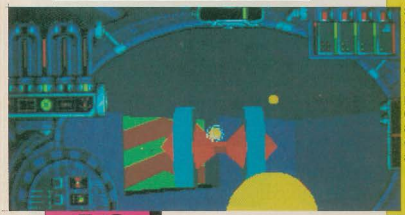
GLOBALE AMIGA: 93%
GLOBALE C64: 80%

CYBERCON III

ST - US GOLD

Il Cybercon III è un enorme computer, tanto grande che contiene stanze su diversi livelli, tunnel e ponteggi sospesi. Purtroppo, il computer è totalmente impazzito e qualcuno deve occuparsi di disattivarlo. La cosa non è facile, poiché all'interno del Cybercon III si trovano droidi da combattimento e manutenzione, laser, porte dal complicato meccanismo di chiusura e parecchi altri ostacoli. Entrato all'interno della macchina con una corazza cibernetica, il giocatore dovrà quindi scontrarsi con potentissimi guardiani, trovare la via d'uscita dal labirintico interno del computer e cercare di usare al meglio i sistemi di cui è dotata la sua armatura... il tutto entro un tempo limite! La principale caratteristica di questo gioco è la grande atmosfera che è in grado di creare, che unita all'ottima grafica poligonale lo rendono un acquisto imperdibile.

GLOBALE ST: 87%

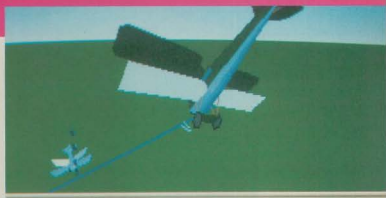


MIDWINTER II FLAMES OF FREEDOM

ST - RAINBIRD

Due grandi potenze si scontrano nello scenario di un arcipelago tropicale. Il giocatore impersona un agente segreto il cui compito è ritardare il più possibile l'invasione nemica organizzando nel frattempo le forze del proprio esercito. Per far questo sarà necessario trattare con più di 400 personaggi (alcuni dei quali potrebbero essere dei doppiogiochisti) e guidare un'infinità di veicoli di ogni sorta e genere in cielo, sulla terra e sopra e sotto il mare. La grande complessità di *Midwinter* II si sposa perfettamente con uno spettacolare sistema grafico dal realismo impressionante, e il risultato finale è un programma ultracompleto che appassionerà la maggior parte dei giocatori.

GLOBALE ST: 96%



RED BARON

PC - DYNAMIX

Red Baron è probabilmente il più raffinato simulatore di volo ambientato nel corso della Prima Guerra Mondiale che sia mai stato messo in commercio. In questo spettacolare gioco per PC il giocatore si trova ad affrontare situazioni estremamente realistiche riportate dai racconti dei veri piloti e può persino arrivare a scontrarsi con il mitico Barone Rosso! Fra le innumerevoli caratteristiche del programma spicca la presenza di un "videoregistratore" che permette di esaminare ogni azione nei minimi particolari e dalle più varie inclinazioni. Perfetto anche il sistema di guida che permette di controllare ogni aspetto della simulazione direttamente dal joystick.

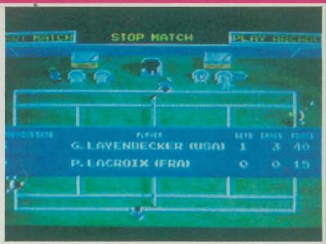
GLOBALE PC: 96%

FORMULA 1 3D

AMIGA/C64 - SIMULMONDO

L'idea era quella di far partecipare il giocatore al Gran Premio di Monza: purtroppo il risultato è quanto di più deludente si possa immaginare, soprattutto per via del pessimo schema di gioco impiegato. Le discrete routine grafiche si scontrano con una improponibile prospettiva della pista, una notevole lentezza e dei tempi di qualificazione inaccettabili. Per fortuna si può usare un'opzione con la quale si fanno sparire tutti gli ostacoli e vincendo così la gara semplicemente "tagliando" la pista. Il comportamento dell'auto è comunque reso malissimo, e solo i più grandi fanatici di Formula 1 potrebbero rimanere interessati. La versione C64 rasenta invece la truffa: è una semplice riedizione del vecchio *Formula Uno Manager*!

GLOBALE AMIGA: 40%
GLOBALE C64: 20%



GP TENNIS MANAGER

AMIGA - SIMULMONDO

Le opzioni iniziali non devono trarre in inganno: *GP Tennis Manager* è essenzialmente un gioco d'azione, e realizzato anche piuttosto male. L'azione viene vista tramite una finestrella di dimensioni minuscole, nel mezzo della quale levita inquietante una racchetta solitaria di difficile controllo. La sorte degli incontri dipende più dalla fortuna del momento che non dalle reali capacità del giocatore, che potrà comunque consolarsi con gli altri bei giochi tennistici presentati in queste pagine. Molto bello l'effetto sonoro campionato della pallina colpita dalla racchetta, ma non costituisce certo un motivo sufficiente per acquistare questo gioco...

GLOBALE AMIGA: 35%

SWORDS AND GALLEONS

AMIGA - IDEA

La bella e sovrannaturale principessa di un arcipelago tropicale è stata rapita da un malefico pirata, e il compito del giocatore è di salvarla dalla sua misteriosa prigione. Per farlo sarà necessario dimostrare il proprio valore recuperando cinque tesori nascosti e un magico manufatto, senonché trovare la prigione! La parte principale del gioco è costituita da una sezione ri navigazione su di un veliero, ma per vedere la fine del gioco bisognerà impegnarsi in attività commerciali, affrontare altri pirati a suon di cannonate e in duelli di spada e ingegnarsi per scoprire la posizione dei tesori. Purtroppo il programma risente di una certa lentezza e una giocabilità non eccessiva, così la bella trama potrà essere seguita solo dai più pazienti e convinti filibustieri.

GLOBALE AMIGA: 52%

TILT

AMIGA - GENIAS

In questo gioco di produzione italiana si deve guidare una pallina verso l'uscita di un labirinto. Detto così sembra semplice, ma quando si scopre che il labirinto è composto da tessere scorrevoli che vanno spostate le cose si complicano parecchio. Quando poi gli ostacoli presenti cominciano a moltiplicarsi, arrivare alla fine del quadro richiede davvero parecchia abilità. La grafica e il sonoro mediocri tuttavia non giocano a favore della discreta idea iniziale, e la lentezza del gioco rende *Tilt* un gioco molto particolare che potrebbe non piacere alla maggior parte dei videoatleti.

GLOBALE AMIGA: 65%

DUCK TALES

NES - CAPCOM

Ancora una volta Zio Paperone vuole impadronirsi di nuovi, incredibili tesori. In questa cartuccia per console Nintendo, si tratta in particolare di uno scettro Inca, di una moneta rara, di un diamante gigante, della corona di Gengis Khan e del Formaggio della Vita Eterna: una volta trovatili tutti, ci si potrà dedicare alla ricerca di un ultimo, misterioso e preziosissimo tesoro. Il gioco è ambientato in ogni angolo del globo (e... oltre) e vede protagonisti tutti i personaggi dell'omonima serie di cartoni animati. Il misto di platform game e di labirinto lo rendono molto vario e di duraturo interesse, anche grazie a un sistema di password. Si tratta probabilmente del miglior gioco di piattaforme in circolazione per questa console.

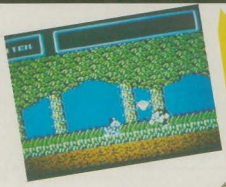
GLOBALE NES: 92%

DUCK TALES

AMIGA - TITUS

Zio Paperone viene sfidato dal suo eterno avversario Cuordipietra Famedoro ad una gara che dimostri chi dei due sia più abile negli affari: il papero che accumulerà più tesori nel giro di un mese sarà il vincitore. A questo punto il giocatore ha di fronte a sé molte strade: investire in borsa, affidarsi alla fortuna o... darsi da fare personalmente! In quest'ultimo caso si può volare in ogni punto del mondo alla ricerca di tesori sepolti in miniere e caverne abbandonate, cercare di fotografare animali rari, di trovare preziosi su alte montagne da scalare o al di là di fiumi amazzonici... sempre seguiti dall'avversario e ostacolati da Amelia, la Banda Bassotti e altri ancora. Il gioco è senz'altro divertente e bello da vedere, anche se i lunghissimi caricamenti spezzano pericolosamente il ritmo. Imperdibile per tutti gli amanti di Disney!

GLOBALE AMIGA: 60%



LAKERS VS. CELTICS

MEGADRIVE - ELECTRONIC ARTS

Ah, il fascino della pallacanestro! In questa cartuccia per la console a 16-bit della Sega ne possiamo vivere una riproduzione particolarmente realistica ed esaltante. Le opzioni iniziali permettono di giocare una singola partita o di giocare nei playoff, cordialmente assistiti da due commentatori televisivi. Da questo punto in avanti l'azione è incessante e coinvolgente, anche se le animazioni non sono fluide quanto si vorrebbe. Non particolareggiato come la sua controparte "footballistica" *John Madden's*, ma ugualmente ottimo per gli appassionati del genere.

GLOBALE MEGADRIVE: 88%

NEWEL® srl

NOVITA' MONDIALE!!!

VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.02/323492
UFFICI tel.02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

OFFERTE SPECIALI "NEWEL"

CDTV

DISPONIBILE IN ANTEPRIMA
"LA NOVITA' DELL'ANNO
CDTV" COMPACT DISK? MOLTO DI PIU'!
ATTENZIONE!!! SONO DISPONIBILI IN QUANTITA' LIMITATA

DRIVE ESTERNI PER TUTTI GLI AMIGA ALTA QUALITÀ

GARANZIA 12 MESI

- DRIVE INTERNO PER AMIGA 500 L. 149.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT L. 149.000
- DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO) L. 139.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4 L. 249.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

oltre 3000 dischi di pubblico dominio FISH DISK fino al 450 disponibili altre 20 serie

MANUALE IN ITALIANO

AMIGA PC AT EMULATOR

ATONCEPC 286 EMULATOR AT AMIGA
500 MULTITASKING
NUOVO PER A500/2000
ORA CON GRAFICA -VGA-

Lire 390.000

richiedi il nostro nuovo catalogo gratuitamente specificando il computer posseduto!

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!

- 512K per amiga 500 L. 80.000
- 512K per amiga 500 + clock L. 95.000
- 1,5 mb per amiga 500 + clock L. 230.000
- 4 mb per amiga 500 +clock L. 490.000
- 2 mb per amiga 1000 L. 450.000
- 2 mb espandibile a 8 per amiga 2000 + clock L. 390.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

COMMODORE AMIGA 500

garanzia Commodore Italia con 4 programmi + joystick omaggio L.690.000

AMIGA COMMODORE 2000

garanzia Commodore Italia con 4 programmi originali + joystick omaggio L. 1.390.000

JANUS "AT" + DRIVE + DOS 4.01 XA2000 L.950.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19%

ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI SU QUESTA RIVISTA, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI SOFTWARE ORIGINALE PER IL TUO COMPUTER!!!

THE CLONEMACHINE L. 90.000

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata. L'interfaccia è dotata di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quindi di semplicissima installazione. Novità non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. (Attenzione! RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI, PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTA-MENTE PERSONALE!!!) È in grado di copiare anche i più impossibili come "DRAGON'S LAIR". Garantito qualsiasi prova!!! Non potete perdervi questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con istruzioni in italiano!!!

ACTION REPLAY 2
(disponibile anche per AMIGA 2000)

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoi di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.), permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto, salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. funzione moviola (rallenta programmi e giochi), potente virus-detector, sprite-editor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina, questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!! **il tutto ad un prezzo eccezionale! versione originale con manuale in italiano L. 169.000**

AMTRAC - TRACBALL AMIGA

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto trackball si sostituisce al mouse eseguo alla perfezione le medesime funzioni, ed oltre ad avere una sensibilità e precisione indubbiamente migliore, risolve moltissimi problemi di spazio bastano 20 cm.e dato che non bisogna spostarlo basta sfiorare la sfera, utile, semplice, divertente e sopratutto molto preciso.
IN OFFERTA **L.89.000**

AMIGA PENNA OTTICA (OFFERTA DEL MESE!)

Divertente, permette di usare molti programmi grafici, come deluxe paint ecc. Disegnando direttamente sul video, molto semplice da usare, istruzioni in italiano. **L. 29.000**

SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64 **L. 29.000**

SUPER SYNCRO V. 3.0

Nuova versione del più potente copiatore Hardware, con nuovo CHIP custam, vi permette di effettuare copie di sicurezza ad uso strettamente personale della maggior parte del software protetto, opzione Quickcopy in meno di 1 minuto, semplice installazione, funziona su Amiga 500 & 1000. **L. 89.000**

MOUSE SELECTOR

Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interuttore quello desiderato, senza dover ogni volta scommettere e fischiare di durnoggiare il computer. **L. 29.000**

PAC-MANIA

MASTER SYSTEM - TECMAGIK

Pac-Man è uno dei personaggi più conosciuti del mondo dei videogiochi, tuttavia questa è la prima volta che osa fare capolino sul Master System della Sega. In questa conversione da coin-op, il giallo sferoide deve divorare le pillole che costellano quattro diversi tipi di labirinti isometrici, inseguito come sempre da numerosi fantasmini coloratì. Per poter divorare gli inseguitori c'è la possibilità di ingoiare delle pillole particolari, ma in questa particolare versione si possono anche godere i frutti di un bonus-immunità o saltare d'un balzo i nemici! La conversione è di qualità semplicemente superlativa, ed è ulteriormente impreziosita dalla presenza di un quinto livello misterioso che non esiste in alcuna altra versione del gioco.

GLOBALE MASTER SYSTEM: 86%

GAZZA 2

EMPIRE - GX4000 & SPECTRUM

Vi farò una domandina facile facile per testare le vostre conoscenze calcistiche & videogiochistiche: quante e quali sono le simulazioni sportive che portano il nome di un calciatore militante in Italia o comunque prossimo a fare la propria comparsa sui campi erbosi nostrani? Vi darò un aiutino: sono tre... *Franco Baresi Kick Off* è uno, *Paul "Gazza" Gascoigne Soccer* è un altro... E poi? Ma è ovvio: *Gazza 2, la vendetta!!!* La seconda puntata della simulazione avente come protagonista il calciatore più antipatico sulla faccia della Terra dopo Maradona (non me ne vogliano laziali e napoletani, ma è la verita) è piena zeppa di opzioni, menù, sottomenù e propilei vari. Com'è ovvio più della metà sono totalmente inutili e, stringi stringi, si tratta del solito videogioco calcistico: a dire il vero non sarebbe niente male ma qualche piccolo difetto qua e là abbassa notevolmente il globale che avrebbe potuto tranquillamente essere attorno all'85-86%. Peccato...

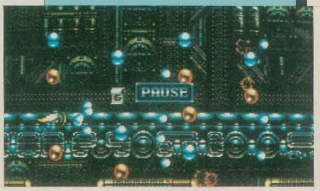
GLOBALE GX 4000 74%
GLOBALE SPECTRUM 74%

GYNOUG

MEGADRIVE - MASIYA

Gynoug è l'ennesimo shoot 'em up a scorrimento orizzontale per la console a 16-bit della Sega, ma risulta incredibilmente più interessante della media. Il protagonista è un androide alato capace di raggiungere un'incredibile potenza di fuoco semplicemente raccogliendo i numerosi bonus. Nel suo arsenale dispone anche di sette armi magiche, che si rivelano particolarmente utili quando viene il momento di affrontare gli enormi (e realmente terrorizzanti) mostri di fine livello. Gli scenari attraversati sono molto interessanti e impiegano diversi effetti di ottima qualità, tuttavia l'azione procede un po' lentamente e con una certa ripetitività, e ciò potrebbe annoiare alcuni giocatori più impazienti. Per tutti gli altri, un acquisto decisamente consigliabile anche per le incredibili colonne sonore dai bassi martellanti.

GLOBALE MEGADRIVE: 91%



STAR CRUISER

MEGADRIVE - MASNA

Questa cartuccia presenta uno strano misto di shoot 'em up e avventura. Lo schema di gioco comprende una serie di missioni ambientate in labirintiche basi spaziali, alternate con sequenze di volo e combattimento nello spazio esterno. Purtroppo il testo interamente in giapponese non permette di apprezzare le finezze della trama, ma l'azione è comunque molto divertente anche grazie al sistema grafico impiegato. Star Cruiser usa infatti una grafica poligonale molto innovativa, che permette di vedere sequenze altamente spettacolari. Superare il trauma iniziale dato dai menu scritti con caratteri giapponesi richiede un po' di tempo, ma dopo questa prima fase il gioco si rivela uno dei migliori shoot 'em up in soggettiva disponibili per questa macchina.

GLOBALE MEGADRIVE: 80

PILOTWINGS SUPER

FAMICOM - NINTENDO

Ecco uno dei videogiochi più improbabili del mondo: quanti di voi avrebbero mai pensato che seguire i corsi di una scuola di volo potesse essere più appassionante di combattere una battaglia spaziale o diventare campioni del mondo di qualche sport digitale? In Pilotwings, il giocatore impersona un allievo dell'omonima scuola di volo, caratterizzata dall'insegnare diverse specialità. Le possibilità sono: biplano, paracadutismo, deltaplano, jetpack e, una volta superati tutti i corsi, elicottero da combattimento. Descrivere il realismo delle sensazioni che si provano in Pilotwings è semplicemente impossibile... molto meglio giocarlo!

GLOBALE SUPER FAMICOM: 94

JACKIE CHAN

PC ENGINE - HUDSON SOFT

Jackie Chan è un famoso attore di serie B specializzato in arti marziali. In questo gioco lo controlliamo impegnato in una avventura ambientata nell'Oriente medioevale. L'azione si divide in numerosi livelli a scorrimento principalmente orizzontale che pullulano di nemici di ogni forma e dimensione: per eliminarli si usano gli immancabili pugni e calci, e a volte (bisogna aver raccolto un bonus particolare) alcune mosse particolari di devastante potenza. Alla fine di ogni livello bisogna eliminare l'immancabile guardiano. Jackie Chan è un buon gioco soprattutto per la varietà di situazioni che presenta, oltre che per una certa spettacolarità grafica data da alcuni effetti impiegati sporadicamente.

GLOBALE PC ENGINE: 88

NEWEL

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI PER IL TUO COMPUTER!

OFFERTA ESTATE NEWEL "1991"

286 12/16 Mhz.
1 MB RAM esp 4
1 DRIVE 3 1/2 (1,44
1 HARD DISK 20 mb
1 SCHEDA VGA
1 MONITOR MONO VGA
GARANZIA 1 ANNO
L. 1.190.000

386 IN OFFERTA

486 IN OFFERTA

ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI SU QUESTA RIVISTA

NEWEL® srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75
NEGOZIO tel.0 2 / 3 2 3 4 9 2
UFFICI tel.0 2 / 3 2 7 0 2 2 6
FAX 24h tel.0 2 / 3 3 0 0 0 0 3 5
UFFICIO SPEDIZIONI tel.0 2 / 3 3 0 0 0 0 3 6

UNICA SEDE IN ITALIA

HYPNOTIC LAND

LINDASOFT - AMIGA

Io amo, tu ami, egli ama, voi amate, essi amano. E noi? Noi... AMOS! Questa penosissima introduzione, oltretutto pedestremente copiata da una pubblicità di cui non ricordo nemmeno il nome (speriamo non fosse copyright, ci mancherebbe solo quello), serve a presentare l'ennesima produzione Lindasoft destinata a tutti gli aspiranti programmatori possessori dello stupendo AMOS: il gioco infatti, abbastanza carente sotto il profilo grafico e sonoro a dire il vero, ha la peculiarità di essere interamente programmato con il sopracitato linguaggio e può essere esaminato, smontato, migliorato o semplicemente modificato da tutti i possessori di AMOS. L'acquisto di *Hypnotic Land* è quindi consigliato prevalentemente agli AMOS dipendenti che vogliano migliorare la propria tecnica di programmazione o imparare comunque qualcosa divertendosi. Quasi dimenticavo: *Hypnotic Land* è una sorta di clone di *Klax*, ma questo in fondo ha poca importanza...

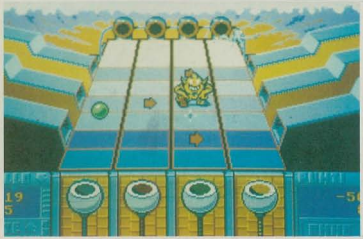
GLOBALE AMIGA: 67%

NAVY SEALS

OCEAN - GX 4000/SPECTRUM

No, ma qualcuno ha per caso visto questo film? Io sapevo che era stato ritirato dalle sale cinamatografiche ancor prima di uscire a causa delle ben note vicende del Golfo, ma poi che fine ha fatto? E' uscito, non è uscito? Ha avuto successo, è stato un fiasco? MAh, misteri della pellicola: lasciamoli alle riviste specializzate e esaminiamo invece il rispettivo tie-in che, tanto per cambiare è il solito action game sparatutto con il nostro protagonista che avanza lateralmente e con un sacco di piattaforme da sfruttare, una caterva di nemici da blastare e un pacco di armi extra da raccogliere. *Navy Seals* non sarebbe neanche male se non fosse per l'eccessiva difficoltà: i nemici saltano fuori da tutte le parti dello schermo sparando a destra e manca e non lasciando al nostro eroe nemmeno un piccolo rifugio ove nascondersi. Si può dare di più...

GLOBALE GX 4000: 75%
GLOBALE SPECTRUM: 73%



MUSHA - ALESTE

SEGA - MEGADRIVE

Un altro shoot 'em up a scrolling verticale per il Megadrive? E cos'avrebbe questo di particolare? Ah, le armi extra... Ma ce le hanno già tutti gli altri shoot 'em up! E poi? Ah, il nemico di fine livello... Ma non è una novità! Vabbè, diamogli un'occhiata per scrupolo... Hmmm, bello lo scrolling parallattico... Capperi, che grafica! E' stupenda! Peccato che il sonoro non sia quel granché. Ma... Tutte qua le armi bonus che si possono raccogliere? Sono un po' pochine, non ti sembra? Bah, proviamo ad andare avanti... Boom! Bam! Kaboom! Zipzipzip! Blaaast! Sprraatataakaboooooooom... Come sarebbe "Bravo, hai finito il gioco e salvato l'umanità/la tua ragazza/il tuo cane (scegliere a proprio discrezione) dal malvagio dittatore/le forze aliene/gli esseri impazziti a contatto con il liquido radioattivo fuoriuscito da una centrale nucleare in avaria"? Visto quel che costano i giochi su cartuccia credo proprio che mi sceglierò un blastatutto un pochettino più difficile con cui spendere i miei soldi...

GLOBALE MEGADRIVE: 70%

ULTIMATE RIDE

MINDSCAPE - AMIGA/ST

Una delle tecniche maggiormente utilizzate nei coin-op basati su simulazioni di corse automobilistiche, motociclistiche & C. è quella delle "bubbles": questa tecnica, pur avendo una resa grafica inferiore a quella che si ottiene con i soliti sprite, permette di aumentare notevolmente la velocità e il realismo del gioco stesso. Così alla Mindscape hanno deciso di realizzare una simulazione motociclistcia da casa interamente basata sulle bubbles.
Ultimate Ride vi permette di avventurarvi su un determinato numero di tracciati TT (ossia su normali strade e superstrade percorse da altre auto, moto, attraversate da mucche e da altri esseri ugualmente fastidiosi) o su veri e propri circuiti del campionato mondiale Superbike. E' altresì possibile scegliere se fare pratica o cimentarsi in una gara e anche quale motocicletta guidare. Molto interessante la possibilità di giocare in due contemporaneamente con uno split screen verticale: non che sia niente d'eccezionale, ma potrebbe piacere ai fanatici delle due ruote...

GLOBALE AMIGA/ST: 68%

EDD THE DUCK

IMPULZE - AMIGA/SPECTRUM/C64

No, adesso spiegatemi l'utilità di questo gioco! Forza, su, dai! Ecco, lo sapevo: sei nella crisi più totale! Vuoi che te lo dica io? *Edd The Duck* è *Rainbow Islands* fatto male! No, non negare, è pressoché identico! Anzi, precisiamo: sarebbe identico al sopracitato platform game se...
1) la grafica fosse meno rozza, infima, blanda e scialba! La prossima volta fatela fare a un bambino di tre anni: verrrà sicuramente meglio!
2) il sonoro fosse meno rozzo, infimo, blando e scialbo! La prossima volta... Etc. Etc. (Vedi sopra)
3) lo scrolling fosse meno rozzo, scialbo...
Non so se si è capito, ma in quanto a realizzazione tecnica Edd the Duck è davvero un disastro! Tralasciando l'originalità (se volete saper cos'è un clone compratevi *Rainbow Islands* e poi *Edd the Duck*) la mia domanda è questa: ma chi diavolo è *Edd the Duck*? Un pupazzo inglese? Pensa te: vorrei proprio vedere cosa direbbero gli inglesi a dover recensire un gioco della Idea o Genias o Simulmondo o Lindasoft con protagonista Uan o il Telegattone...

GLOBALE AMIGA: 42%
GLOBALE C64: 42%
GLOBALE SPECTRUM: 42%

CREATURES

THALAMUS - C64

Creatures è, senza alcun dubbio, uno dei migliori giochi degli ultimi mesi: interamente realizzato dal team Apex, in passato responsabili dello stupefacente *Retrograde*, *Creatures* vi mette nei pelosi panni di Clive Radcliff, una deliziosa creatura mrobida e batuffolosa con un solo unico difetto: quello di non reggere l'alcool. Così una sera durante una festa organizzata da un altra razza si bestioline pelose Clive s'è ubriacato ed è stato costretto ad anadare a nascondersi dietro i cespugli per vomitare. Peccato che, dopo essersi addormentato pesantemente, al suo risveglio all'alba tutti i suoi compagni sono scomparsi, perché fatti prigionieri dalla popolazione nemica. A Clive non rimane altro da fare che partire armato del proprio alito pestifero e degli sputi radioattivi frutto dei postumi della sbronza e tentare di liberare i suoi pelosissimi amici. Grafica e sonoro galattici, programmazione massiccia, giocabilità immensa... Compratelo!

GLOBALE C64: 92%

MICKEY MOUSE

SEGA - MEGADRIVE/MASTER SYSTEM

Molto spesso mi capita di cominciare le recensioni con frasi del tipo "Riconoscete questo film/coin-op/personaggio dei fumetti?" e il 99% delle volte coloro che mi circondano mi fano notare che i soggetti in questione sono conosciuti solo dal sottoscritto e da una limitata cerchia di eletti. Questa volta però è diverso, perché il protagonista di questa recensione non è altro che il mitico Topolino, in arte Mickey Mouse. E dove c'è Topolino (che oltretutto io non sopporto, molto meglio Paperino) non può che esserci anche lei, Minnie Mouse. In questo platform game Minnie è stata rapita e, nonostante la milionesima volta, Top decide di andare a liberarla sfidando fossati, nemici, sottolivelli bonus e altre amenità messe lì solo per farvi la pelle. Un gioco galattico che non dovrebbe manacre nella softeca di ogni videoplayer che si rispetti.

GLOBALE MASTER SYSTEM: 93%
GLOBALE MEGADRIVE: 96%

EXTERMINATOR

AUDIOGENIC - AMIGA/C 64/SPECTRUM

Certo che di coin-op strani ne esistono un sacco! Questo *Exterminator* della Gottlieb, che non mi è mai capitato di vedere in sala giochi, è un chiaro esempio: lo scopo principale è quello di uccidere il maggior numero di insetti, volanti e non, che infestano le case del quartiere in cui ci troviamo. Per far ciò quale miglior arma delle proprie mani? E' semplice: ci sarebbero gli ammazzanzare, gli spray, i fornelletti, gli zampironi... No! Non sia mai detto che un videogioco scelga la più facile! In *Exterminator* bisogna comandare uno o due manoni (a seconda se si gioca da solo o in coppia) e schiacciare zanzare, formiche, rane e altri insetti e animaletti schifidi evitando nel frattempo di essere punti dalle vespe e dai proiettili lanciati dai nemici di terra che possono essere carri armati, rospi, scarrafoni, sarchiaponi...

GLOBALE AMIGA: 90%
GLOBALE C64: 91%
GLOBALE SPECTRUM: 91%

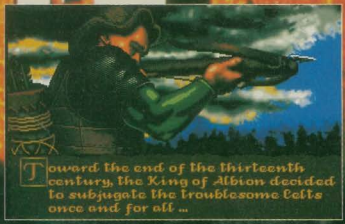
SHADOW DANCER

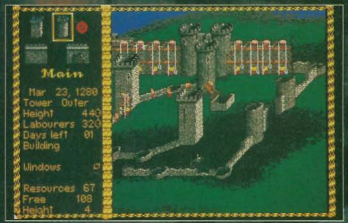
SEGA - MEGADRIVE

Di giochi con un ninja protagonista ne abbiamo visti a vagonate, ma questo è senza dubbio il primo in cui un maestro ninja parte per la propria avventura affiancato da... Da un temibile compagno con anni e anni d'esperienza shinobistica? Da un guru indiano capace di sollevare i TIR solo con la forza della mente? Da un mago alla D&D? Da un rapper con un ghettoblaster al massimo volume (potenza distruttiva impressizionante)? Niente di tutto ciò; il sopracitato Ninja combatte fianco a fianco con... il proprio cane! A parte quest'innovazione *Shadow Dancer* è il solito gioco della serie Shinobi anzi è meglio dire "sarebbe" perché a differenza degli altri giochi di questa gloriosa saga, sopratutto *Revenge of Shinobi*, ha una giocabilità stravolta, una grafica ordinaria e un sonoro nella media. Una ninja-delusione!

GLOBALE MEGADRIVE: 63%

DOVRAI ESSERE UN PO' ARCHITETTO, UN PO' GENERALE E UN BUGIARDO, UN DESPOTA CHE PENSA SOLO AI QUATTRINI





I contadini sono in rivolta. E come si può fargliene colpa?

Li hai costretti a costruirti i castelli. Li hai tassati fino a quando non hanno dovuto mangiarsi i figli per la fame. Poi li hai armati di pezzi di legno e li hai mandati a combattere contro il ducato vicino.

Quindi non vincerai certo il primo premio in popolarità giocando a "Castles" ™.

Un gioco che mette alla prova la tua abilità con l'architettura medievale, la raccolta 'persuasiva' delle tasse e la miscela particolare di perfidia e cupidigia necessarie ad un vero tiranno.

Prodotto da quei loschi figuri di Interplay ™, Castles presenta ambienti realistici e fantastici, tre livelli di difficoltà e le grafiche più intricate e particolareggiate.

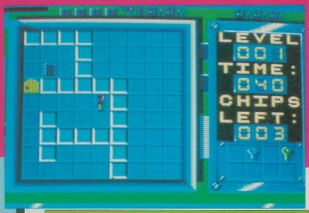
disponibile
su IBM/PC.

Interplay

ELECTRONIC ARTS®

C.T.O.

40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F
Tel. 051/753133 - Fax 051/753418

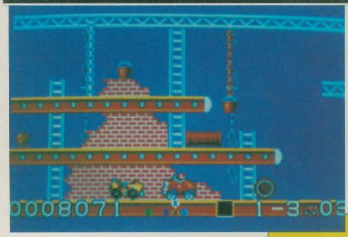


CAR VUP

CORE - AMIGA/ST

Tipico gioco Core per sedici bit: poca fantasia, ma grafica e sonori cartonosi a rendere il tutto megavvincente assieme alla giocabilità massiccia. Anche in questo caso il background non è assolutamente nuovo, anzi è copiato pari pari da un coin-op di parecchi anni fa di cui purtroppo non rammento il nome. In breve, bisogna guidare una specie di maggiolone (l'auto, non l'insetto) su una serie di piattaforme cercando di percorrere per tutta la lunghezza queste piattaforme senza farsi colpire o toccare dai veicoli nemici. Le zone già attraversate sono facilmente riconoscibili perché assumono un colore differente dalle altre. Caratteristica pruliare di *Car Vup* è quella di essere uno dei videogiochi con più bonus e power up nella storia: piovono extra points e altre amenità praticamente ogni secondo! Non è il miglior gioco della Core ma vale comunque quello che costa.

GLOBALE AMIGA: 86%
GLOBALE ST : 86%



CHIP'S CHALLENGE

US GOLD - AMIGA

Le avevamo viste tutte: conversioni da coin-op, conversioni da altri sedici bit, conversioni da otto bit, conversioni da giochi da tavolo, conversioni da pellicole cinematografiche, da fumetti, da telefilm... Ma questa è senza dubbio la prima conversione al mondo per Amiga da Lynxl Esatto, avete letto bene: *Chip's Challenge* è stato convertito pari pari dalla console portatile di casa Atari. Il gioco ha un'originalità simile a quella di un dromedario pakistano: pensate che bisogna guidare un omino attraverso numerosi labirinti e, sulla sua via verso l'uscita, fargli raccogliere i chip sparsi qua e là. E la difficoltà, direte voi? Beh, alcuni pezzi stanno dietro a porte chiuse che si aprono solo con determinate chiavi che si trovano, ovviamente, dall'altra parte del labirinto, altri pezzi stanno sull'altra sponda di un fiume e allora è necessario costruire un guado con i blocchi mobili... Tecnicamente è una vera felecchia, ma un po' di divertimento e di giocabilità ci sono.

GLOBALE AMIGA: 79%

OBITUS

PSYGNOSIS - AMIGA

Credo che *Obitus* sia l'unico gioco della Psygnosis della storia a non piacermi... Certo, come introduzione per una recensione non è molto ottimistica, ma i nostri doveri sono prima di tutto l'obiettività e la sincerità. Questo arcade-adventure-RPG con un background davvero poco originale è composto da quattro labirintici territori che devono essere necessariamente attraversati e completati. La grafica è, come lecito attendersi da una produzione Psygnosis, galattica e si può persino affermare che sia tridimensionale: già, perché dentro la confezione di *Obitus* c'è persino la tanto discussa maglietta... Il sonoro, stranamente, non raggiunge gli stessi livelli della grafica ma il punto su cui veramente crolla il globale di *Obitus* è proprio la giocabilità. Troppo attenti alla realizzazione tecnica evidentemente alla Psygnosis si sono dimenticati di rendere almeno un pochettino più interattiva quest'avventura. Peccato.

GLOBALE AMIGA: 67%

PAPERBOY

ATARI - LYNX

L'hanno convertito per tutte le console, per tutti gli otto bit, per i sedici bit, l'hanno fatto persino sul Gameboy; non potevano quindi esimersi dal realizzare anche la versione per Lynx. Di cosa stiamo parlando? Ma di *Paperboy* ovviamente, uno dei coin-op più conosciuti della storia sia per il suo cabinato che per il suo contenuto. Come, non ve lo ricordate? Ma dai, è quello con il ragazzo che, in sella alla sua fiammante BMX, deve consegnare i giornali evitando di finire addosso a breakdancer, lampioni, idranti, tombini, auto radiocomandate e altre amenità presenti solo sui marciapiedi dei videogiochi. Il nostro fattorino deve anche prestare molta attenzione a non rompere le finestre dei propri abbonati se vuole evitare di essere licenziato in tronco. Pur non essendo malvagia come conversione a *Paperboy* per Lynx manca quel qualcosa che lo renda avvincente come il coin-op: un gioco nella media...

GLOBALE LYNX: 67%

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

MILLENIUM - AMIGA

Uahz! Uahz! E' notte, è buio ed è anche l'ora in cui le creature più urfide e schifide si svegliano ed escono dai cimiteri silenti e tetri. Tanto per cambiare a voi spetta il compito di fermarle prima che catturino e trasformino il resto della popolazione in orribili zombie. Affinché ciò avvenga dovete penetrare nella fortezza zombiaca (si chiamera così poi)>> e massacrarne gli occupanti che sono già morti ma chissa perché venendo uccisi una seconda volta diventeranno innocui e docili come agnellini. Se vi aspettate qualcosa di splatteroso da *Horror Zombies from The Crypt* rimmarrete senza dubbi delusi: l'atmosfera generale è da B-Movie anni '60 e la giocabilità non è nulla di che. Dategli un'occhiata se proprio vi ispira, ma poi non venitecì a dire che non vi avevamo avvisato!

GLOBALE AMIGA: 65%

STUN RUNNER

DOMARK - AMIGA/SPECTRUM/C64

Allora, mettiamola così: esistono i coin-op e i personal computer, esistono i giochi da sala e quelli da casa, esiste *STUN Runner* in sala giochi ed esiste *STUN Runner* in versione casalinga. Il primo è un gioco di corse a poligoni velocissimo, avvincente, divertente, coinvolgente e tutti gli aggettivi (positivi ovviamente) in -ente che volete. Il secondo è uno schifo indegno, lento, scattoso, con una grafica ributtante, un sonoro agghiacciante, una giocabilità inesistente e assolutamente abulico. Il programmatore, Jurgen Friedrich, meriterebbe di essere radiato dall'albo dei programmatori se mai esistesse anzi dovrebbe essere radiato dalla faccia della Terra, è meglio. Se avete dei soldi da spendere e volete essere sicuri di buttarli via, se volete fare un regalo di compleanno all'amico che vi ha soffiato la ragazza, se volete farvi quattro sane ghignate davanti al computer, se avte dei problemi intestinali la soluzione è una sola: comprate *STUN Runner*.

GLOBALE AMIGA: 3%
GLOBALE C64: 13%
GLOBALE SPECTRUM: 20%

SUPER MONACO GP

US GOLD - AMIGA/ST

Per la serie "Converti tu che converto anch'io, oh che bello convertire, dai su converti anche tu" ecco *Super Monaco GP*, versione casalinga per Amiga e ST dell'omonimo e potentissimo coin-op Sega. Essenzialmente si tratta della solita simulazione automobilistica di Formula 1: con una visuale in soggettiva dall'interno della vettura bisogna qualificarsi e cercare di vincere il famosissimo Gran Premio monegasco. E' possibile scegliere se giocare con quattro o sette marce o con il cambio automatico. Pur non essendo il massimo della vita questa conversione ha il pregio di essere addirittura più ricca dell'originale: oltre al sopracitato circuito di Montecarlo ci si può cimentare su altre tre piste e con differenza condizioni climatiche! A questo punto una domanda sorge spontanea: ma perché diavolo l'hanno chiamato *Super Monaco GP* se ci sono quattro piste?

GLOBALE AMIGA: 85%
GLOBALE ST : 83%

SON OF DRACULA

NAXATSOFT - PC ENGINE

Se volevate la conferma del fatto che tutti i giapponesi dovrebbero essere ricoverati d'urgenza in un megaospedale psichiatrico eccola qua: si chiama *Son of Dracula* della Naxatsoft ed è uno dei giochi più idioti che mi sia mai capitato di vedere nella mia breve vita. Sì, lo so che lo dico ogni volta che vedo un gioco per il PC Engine ma stavolta è diverso, state un po' a sentire questo background: il Conte Dracula è stato imprigionato dal suo eterno rivale, il professor Van Helsing, e l'unico che può salvarlo è il suo figlioletto, un tipino Super Deformed che va in giro con il bastone magico del padre e con un paio di Doc Martens a splatterare strani esseri alieni, papere di gomma volanti e misteriosi blob arancioni. Quasi dimenticavo: *Son of Dracula* è un platform game e, nonostante la trama, è persino divertente da giocare!

GLOBALE PC ENGINE: 90%

TURRICAN 2

RAINBOW ARTS - AMIGA

Ah, mi sembrava! Non era possibile che un gioco così bello come *Turrican* non avesse un seguito chiamato, molto originalmente, *Turrican 2*. A dire il vero secondo me più che un seguito è una sorta di *Turrican +*, una specie di versione Abarth insomma. Lo schema di gioco infatti è identico a quello del suo predecessore: bisogna infatti guidare il metallico guerriero (ma come parlo? Me l'avevano detto che addormentarsi con la testa sul libro di letteratura era pericoloso...) attraverso numerosi livelli blastando con tutte le armi a disposizione (tante e tutte estremamente dannose) gli urlidi alieni che si parano davanti. La grafica e il sonoro sono strepitosi e lo stesso dicasi per lo scrolling, la giocabilità c'è, la longevita pure... Compratelo assolutamente oggi stesso, è un ordine!

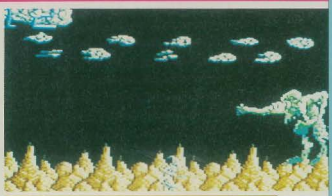
GLOBALE AMIGA: 94%

SHADOW OF THE BEAST

OCEAN - COMMODORE 64

Shadow of the Beast per il 64 ovvero una delle cartucce più attese della nuova produzione videogiochistica per il glorioso otto bit di casa Commodore e, una volta tanto, si può proprio dire che l'attesa è stata riccamente premiata. Per i pochissimi che non conoscessero questo gioco che ha fatto letteralmente storia sul fratellone del 64, l'Amiga, un breve riassuntino: *Shadow of the Beast* è il tipico arcade d'esplorazione bidimensionale con un tot di oggetti da raccogliere nei posti più disparati, un sacco di mostri da uccidere e un bel po' di trabocchetti da evitare. La conversione 16-8 bit è venuta (forse caso unico della storia) davvero bene: alla Ocean hanno cercato di incorporare tutti gli elementi che hanno reso celebre l'originale *Beast* dall'impressionante numero di livelli di parallasse alle ultrasuggestive colonne sonore che accompagnano l'azione. Un acquisto consigliato davvero caldamente.

GLOBALE C64: 90%



REVELATION

KRYSALIS - AMIGA

No, mi dispiace ma non ci provo nemmeno a spiegarvi come cavolo funziona *Revelation*: mi limito a dirvi che è un puzzle game carino, ma non eccezionale e pertanto sconsigliato ai fanatici di blastatutto & C. No, non insistete, non ho proprio intenzione di raccontarvelo, è troppo incasinato! E va bene, farò un tentativo ma dopo non venite a lamentarvi con me perché non ci avete capito niente, d'accordo? Allora, sullo schermo ci sono un certo numero di rotelle colorate e un certo altro numero di serrature sempre colorate, ok? Girando le rotelle che possono essere mosse bisogna riuscire a far coincidere i colori di tutte le rotelle con quelli delle serrature adiacenti stando però molto accorti nell'evitare di non avvicinare due rotelle dello stesso colore perché altrimenti tutte due le rotelle si gireranno di novanta gradi... Non ci avete capito niente, vero? Vi avevo messi in guardia, non negatelo...

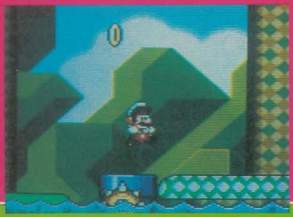
GLOBALE AMIGA: 80%

SOLAR JETMAN

RARE - NES

I concept primitivi e meno sfruttati sono sempre i migliori, è risaputo: è il caso di *Solar Jetman*, ennesima produzione Rare (non mi dite che non li conoscete, sono i programmatori del mitico *Jetpac* e di *Lunar Jetman* sullo Spectrum!) per il NES: questa volta il classico clonato, o quantomeno imitato, è il mitico *Gravitar*, ve lo ricordate? Ma sì, quello in cui bisognava pilotare una navicella usando solo i retrorazzi contro la gravità incipiente ed evitando i contatti con il rigido suolo (fare le recensioni a notte tarda fa male...). C'è qualche optionals qua e là in più, un bel po' di livelli su cui cimentarsi ma per il resto la giocabilità è rimasta la medesima del sopracitato *Gravitar* galattica! Se poi aggiungete che ha una gran bella grafica e un buon sonoro...

GLOBALE NES: 94%

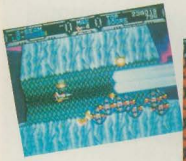


SUPER MARIO WORLD

NINTENDO - SUPER FAMICOM

E' lui o non è lui? E' lui o non è lui? Cerrto che è lui: il protagonista di uno dei primi (e migliori) giochi per Super Famicom è proprio il baffuto idraulico mangiaspaghetti che tanto ci ha fatto dannare nelle sue precedenti avventure su NES e Gameboy. E' lui, è Mario! Lo schema di gioco di *Super Mario World*, sottotitolato (per i non udenti alla pagina 777... Si lo so che è stravecchia ma non sono proprio riuscito a trattenermi...) "Super Mario Bros.4", è quello tipico delle precednti avventure dell'eroe Nintendo e che ha ispirato tanti altri giochi nel recente passato: quello cioè tipico dei platform giapponesi con tanti mostri assurdi da uccidere saltandogli in testa, con un sacco di bonus assurdi e con un mucchio e mezzo di sottolivelli. *Super Mario World* è fantastico, ha miliardi e miliardi di livelli, è divertente, fa ridere: se solo non fosse così difficile...

GLOBALE SUPER FAMICOM: 96%



GAIARES

RENO - MEGADRIVE

Adesso sarò accusato di paranoia perché l'avrò già detto milioni e milioni di volte però non mi stanco di ripeterlo: i giapponesi sono pazzi! Altrimenti come vi spiegherestе che dopo aver lanciato milioni e milioni di sparatutto uno più bello dell'altro per il Megadrive continuino a produrre milioni e milioni di sparatutto uno più bello dell'altro per il Megadrive? Nessun stupore quindi nel provare *Gaiares*, tutte le caratteristiche e gli optional degli shoot 'em up di miglior fattura sono presenti dal nemico di fine livello ai soliti power up alle armi extra. Forse una piccola innovazione c'è: invece di raccogliere i soliti bonus sparsi qua e là per aumentare il proprio arsenale bisogna "ciucciare" le armi ai fetidi nemici mediante un aggeggio chiamato Toz System. Stringi stringi non c'è nessuna differenza con gli altri *blast 'em up* per Megadrive ma è così bello illudersi...

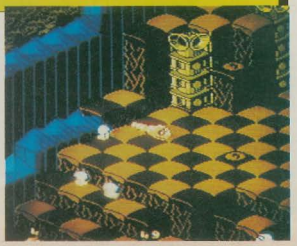
GLOBALE MEGADRIVE: 91%

SNAKE, RATTLE 'N' ROLL

NINTENDO- NES

Ma chi li studia i concept dei giochi? Sentite un po' qua: Rattle e Roll sono due serpentelli urlidi che vivono in un mondo pieno zeppo di scacchiere, botole, passaggi segreti, trabocchetti e nemici vari. Scopo della loro misera e strisciante esistenza è quello di mangiare abbastanza animaletti chiamati Nibbly Pibbly così da poter diventare sufficentemente pesanti da poter accedere al livello successivo! E' sottinteso che quest'operazione di tagocitamento deve avvenire senza che i due biscioni sovrappeso vengano calpestati dai piedoni calpestanti e dagli altri nemici che infestano le piattaforme. Programmato dall'espertissimo team Rare, *Snake Rattle 'n'Roll* vanta, nonostante il nome e il plot, una giocabilità davvero massiccia che, coadiuvata da una grafica eccellente e da un ottimo sonoro, ne fa un classico di tutti i tempi per il NES.

GLOBALE NES: 95%



FINAL FIGHT

NINTENDO - SUPER FAMICOM

Yeah, questo è un gioco che mi piace! Sicuramente tutti voi conoscete l'omonimo coin-op quindi è inutile che vi racc... Come sarebbe a dire "Non l'ho nemmeno mai sentito nominare"? Adesso viene fuori che non avete mai giocato a *Final Fight*! E' matematicamente impossibile! *Final Fight* è un gran bel picchiaduro in cui, tralasciando il background deciamente assurdo, bisogna guidare i propri eroi attraverso numerosi livelli popolati dai soliti scagnozzi del gaglioffo finale che andrebbe preso a martellate sulla testa per il solo fatto di averci fatto spendere un quintiliardo di gettoni. La conversione per il Famicom è pressoché identica all'originale da sala: peccato non sia possibile giocare in due contemporaneamente e la scelta del proprio personaggio sia limitata a due soli mazzolatori anziché tre come nel coin-op. In ogni caso è un picchiaduro stupendo in grado di farvi passare in pochi secondi rabbia e odio (sentimenti che ni stanno letteralmente attanagliando visto che 23 secondi fa la Samp è diventata Campione d'Italia...).

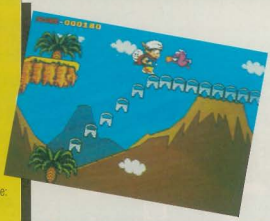
GLOBALE SUPER FAMICOM: 92%

MAGICAL FLYING HAT TURBO ADVENTURE!

SEGA - MEGADRIVE

Appena ho visto la confezione di questo gioco ho pensato fra me e me: "Finalmente un platform game serio per il Megadrive, beh diciamo semiserio un po' di humor non guasta mai". Leggendo il titolo chilometrico (35 caratteri) però ho avuto come un lieve presentimento, ma fiducioso ho deciso di proseguire e vedere questo benedetto gioco. Non l'avessi mai fatto! Questo *Magical Flying Hat* ecc. ecc. è uno dei giochi più scemi che abbia mai visto! Non fraintendetemi: è molto bello, con una grafica curata, un sonoro eccellente e una grande dose di giocabilità. Ma è così... così... come si può dire? Ecco, idiota è la parola adatta. Il protagonista, che salta come Mario, vola come *Bombjack* e ha dei livelli bonus alla *Psycho Fox* fa certe facce quando viene colpito o si abbassa per evitare i nemici... Ideale per chi vuole farsi quattro sane risate demenziali.

GLOBALE MEGADRIVE: 84%

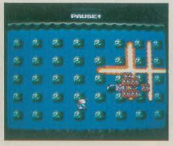


BOMBER MAN

HUDSON SOFT - PC ENGINE

La prossima persona a dirmi che i giapponesi hanno fantasia si riceverà una mazzolata sulle gengive! Dopo questa punizione fisica quantomai appropriata le mostrerò un "frutto di siffatta genialità", *Bomber Man*, gioco osannato dalla stampa specializzata giapponese e britannica. In *Bomber Man* dovete guidare un omino in un labirinto e, per mezzo di bombe a orologeria, dovete far saltare per aria tutti i nemici. Qua e là per il dedalo si trovano bonus che permettono di fare a pezzi ancora più allegramente gli sfortunati che si trovano nelle vicinanze. Ah, non vi suona nuovo? Ettecredo, è lo stesso gioco con cui facevo miliardi di partite sullo Spectrum qualche anno fa e di cui purtroppo non ricordo il nome. Per essere divertente lo è, tanto più che è possibile giocare in cinque contemporaneamente, ma in quanto a originalità...

GLOBALE PC ENGINE: 93%

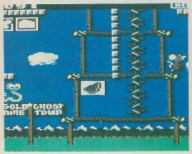


SUMMER CAMP

THALAMUS - C64

Avevo appena finito di dire "I giapponesi sono fuori di melone, gli americani e gli inglesi sì che fanno dei giochi intelligenti e originali" quando, tanto per essere smentito, ecco arrivare *Summer Camp* della Thalamus, serio pretendente al titolo di "gioco con il peggior background della storia". Nei panni di Maximus Mouse dovete recuperare i pezzi, sparsi qua e là all'interno di un campo estivo, di un veicolo che vi permetterà di arrivare addirittura sulla Luna. E voi direte "Ma cosa può fregare a un topo di arrivare sulla Luna?": ma è ovvio, a recuperare la bandiera a stelle e strisce là depositata da Neil Armstrong perché quella che c'era al sopracitato campo estivo è stata rubata! Siete senza rimasti senza parole per l'avvincentissima storia o per lo schifo? Credo che quest'ultima ipotesi sia la più probabile: per fortuna che *Summer Camp* è giocabile e ha una grafica carina,altrimenti...

GLOBALE C64 85:%



NINJA ADVENTURE

CULTURE BRAIN - GAMEBOY

Certo che un bel corso di giapponese accelerato sarebbe proprio utile: quantomeno si riuscirebbero a tradurre le opzioni di *Ninja Adventure*! Scherzi a parte non venitemi a chiedere la trama di *Ninja Adventure* perché non ci ho capito assolutamente niente! Quello che sono riuscito a scoprire è che è possibile scegliere se giocare con il vero e proprio *Ninja Adventure* o con un sottogioco "alla *Exploding Fist*". Nel primo caso sembra proprio di trovarsi di fronte a una versione monocromatica di *Rygar* con la sola differenza che al termine di ogni livello c'è un combattimento con il nemico finale dello stage, combattimento che è il medesimo della seconda opzione sopra descritta. Sono stato abbastanza chiaro? No? Beh, allora dovete proprio dargli un'occhiata voi, anche perché in fondo in fondo *Ninja Adventure* non è proprio niente male...

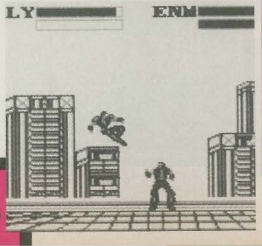
GLOBALE GAMEBOY: 80%

FIST OF THE NORTH STAR

ELECTRO BRAIN - GAMEBOY

Sottotitolo "La recensione più inutile del mondo": non è per sminuirmi, solo che recensire un gioco che praticamente hanno già visto tutti e che tutti conoscono è abbastanza da giapponesi... Comunque, dato che magari abbiamo qualche lettore nelle Isole Bula Bula o sul conosciutissimo Altopiano del Marabongo che non ha avuto occasione di dargli un'occhiata (Ma dove vivete? - Sulle Isole Bula Bula e sull'Altopiano del Marabongo appunto!), una descrizione, anche minima, bisogna pur darla. Ispirata a un personaggio dei fum... Ma dai, come si fa a fare la recensione del tie-in di Ken il guerriero? In breve: *Fist of the North Star* è un picchiaduro one-on-one "*alla Exploding Fist*" con grafica grezza, sonoro orridodepilante e giocabilità pari a zero. Niente da spartire con l'omonimo fumetto, la serie di cartoni animati e il film di Ken.

GLOBALE GAMEBOY: 49%



GRANDE CONCORSO "CAMPAGNA ABBONAMENTI JACKSON 1991"

ECCO I VENTINOVE FORTUNATI VINCITORI

1° PREMIO

Cavallo Mustang o moto Yamaha XV 535

Parodi Giancarlo
Facoltà d'Ingegneria D.I.B.E
via All'Opera Pia 11/A - 16145 Genova
Abbonato a Informatica Oggi Mese

2° PREMIO

Viaggio e soggiorno di 9 giorni per due persone alle Maldive

Pedemonte Franco
S.ta Acquasola, 12 - 15060 Tramontana Padori AL
Abbonato a PC Floppy

3° PREMIO

Viaggio e soggiorno di 9 giorni per due persone ai Caraibi

Massidda Alessandro
via del Redentore 236/C - 09133 Monserrato CA
Abbonato a Informatica Oggi Mese

4° PREMIO

Viaggio e soggiorno di 7 giorni per due persone in Sardegna

Luvio Mauro
via Camposanto, 15 - 12069 S.V. d'Alba CN
Abbonato a Supercommodore

dal 5° al 29° PREMIO

Computer Tulip 386 SX Hard Disk 20 Megabyte

Buccellati Ettore
via S. Caterina, 8 - 26100 Cremona
Abbonato a Informatica Oggi Mese

Silvagni Umberto
via Battindarno, 45 - 40133 Bologna
Abbonato a Watt

Fannini Mirella
C.so Alessandria, 68 - 15057 Tortona AL
Abbonato a Bit

Missaglia Marco
via Belfiore, 77 - 22053 Lecco CO
Abbonato a Informatica Oggi Mese

Lombardi Salvatore
via Santa Maria La Noce, 14 - 04023 Formia LT
Abbonato a Bit

Fiandri Stefano
via Craciole 83 - 41053 Maranello MO
Abbonato a PC Magazine

Ruaro Tiziano
via V.Veneto, 20 - 36035 Marano Vicentino VI
Abbonato a Fare Elettronica

Ridolfi Virginio
via G. Camassei 231 - 00133 Roma
Abbonato a Watt

Murtas Cinzia
via La Vega, 11 - 09127 Cagliari
Abbonato a PC Magazine

Selvi Alceo
via Carnaro, 10 - 01100 Viterbo
Abbonato a Bit

Varin Dario
via P.P. Pasolini, 37 - 20090 Trezzano s/N MI
Abbonato a Automazione Oggi

Cordara Carlo Luigi
via Roma, 31 - 11013 Courmayeur AO
Abbonato a Meccanica Oggi

Biscarini Carlo
via F.lli Bandiera, 2 - 06055 Marsciano PG
Abbonato a Watt

Salomone Marco
v.le F. Testi, 176 - 20092 Cinisello B. MI
Abbonato a Amiga Magazine

Cembran Alessandro
via Cir.ne Gianicolense 324 - 00152 Roma
Abbonato a Supercommodore

Mauri Alfio
via Monte Bianco, 27 - 20052 Monza MI
Abbonato a Informatica Oggi Mese

Tinetti Mario
via Duchessa Isabella, 9 - 10011 Agliè C. TO
Abbonato a PC Magazine

Chiesa Massimo
via N. Lucca, 7/A - 20052 Monza MI
Abbonato a Amiga Magazine

Pangher Luigi
via E. Fermi, 49 - 00149 Roma
Abbonato a Computer + Videogiochi

Bertaccini Pierpaolo
via Visani, 31 - 48022 Lugo RA
Abbonato a PC Magazine

Guida Vaifro
via Vignate, 130 - 27025 Gambolo PV
Abbonato a Fare Elettronica

De Mori Federico
vicolo Paleocapa 1/20 - 31100 Treviso
Abbonato a PC Magazine

Toselli Umberto
P.za Matteotti 31/4 - 15077 Predosa AL
Abbonato a Watt

Tistarelli Giovanni
via P. Semeña 26/1A - 16131 Genova
Abbonato a Bit

Meneghello Fabio
via Sondrio, 19 - 35143 Padova
Abbonato a PC Magazine

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

SUPERCONTRA

KONAMI - GAMEBOY

Ratatata! Boom! Fliit... Kaboom! Aaaah... Muori lurido pezzente! Buddabuddabudda! Vi abbiamo trasmesso in esclusiva regionale una partita a *Super Contra* per Gameboy, un gioco che doverbbe essere inserito nel programma didattico di ogni scuola che si rispetti tanto è il suo livello educativo. Oltretutto è molto semplice: basta sparare a tutto quello che si muove e bombardare quello che è fermo. Facile, no? Si vabbè ci sono anche gli spari extra e i nemici di fine livello, ma per il resto si tratta del solito gioco con un tot di livelli "alla *Commando*" e il resto "alla *Midnight Resistance*". Per i pochi che non lo sapessero "alla commando" significa con inquadratura a volo d'aquila, mentre "alla Midnight R." con un'inquadratura laterale. Originalità a parte *Super Contra* per Gamevoy è un autentico capolavoro.

GLOBALE GAMEBOY: 93%

SHANGAI

ATARI - LYNX

Chiunque affermi a priori che i puzzle game siano monotoni e noiosi, oltre a essre un beota immenso, non deve aver sicuramente visto e giocato *Shangai*. Basato sul popolarissimo gioco del Mah Jong, *Shangai* ne propone una versione remixata e adattata alle esigenze videogiochistiche: l'azione ora è tridimensionale ed è possibile scegliere il disegno sulle mattonelle (che, vi rammento, vanno eliminate a due a due). Altre opzioni permettono anche la scelta del livello di difficoltà e la possibilità di ottenere aiuti e consigli durante la partita. *Shangai* è un puzzle game fantastico: le prime partite possono sembrare megadifficili quasi frustranti, ma con la pratica si imparano sempre più i trucchi e le tattiche di un gioco davvero avvincente e che richiede, una volta tanto, un po' di materia grigia e colpo d'occhio.Uno dei migliori giochi per Lynx in circolazione.

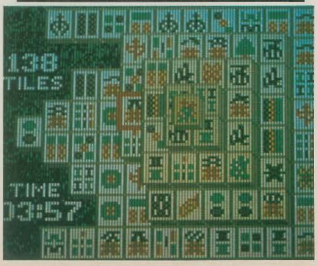
GLOBALE LYNX: 91%

RYGAR

ATARI - LYNX

Questo è il tipico esempio di gioco da comprare solo per far vedere agli amici la potenza della console di cui si è in possesso e da lasciare sulla credenza a pigliare polvere il resto dei giorni. Non sto scherzando: la conversione dall'omonimo coin-op Atari è eccellente con una grafica dettagliatissima e colorata e uno scrolling parallattico megafluido. E allora che problema c'è? Beh, se già conoscete *Rygar* lo saprete senz'altro altrimenti ve lo spiego in quattro righe: il sopracitato gioco Atari è il classico spiaccich 'em up in cui bisogna avanzare da sinistra a destra spiaccicando (da cui il termine spiaccich 'em up) tutti i nemici che si incontrano e raccattando i vari bonus che si incontrano. Come trama di gioco non sarebbe neanche male, solo che dovete spiaccicare, raccattare, saltare e schivare nemici per ventitre livelli pressoché identici! Se siete in grado di divertirvi con poco..

GLOBALE LYNX: 79%



ROBOSQUASH

ATARI - LYNX

Clona tu che clono anch'io... Volete sapere com'è fatto *Robosquash*? Pigliate una dose di *Block Out*, due di *Arkanoid*, una di *Pong*, agitate il tutto, servite freddo su cartuccia e avrete... *Robosquash*! Se anche adesso non avete capito provate a immaginare un lungo corridoio: adesso posizionatevi a un capo del corridoio con una racchetta e mandate un vostro amico dall'altra parte con un'altra racchetta. Ora iniziate a tirarvi una pallina e, colpendola con le suddette racchette, cercate di fare gol; chi fa tre gol ha vinto. Ma non è tutto: mettete dei bonus in mezzo al corridoio come un'ingranditore di racchette, un lanciabombe o un magnete potentissimo. Se proprio volete essere perfezionisti costruite un automa in grado di giocare come un essere umano e schiaffatelo al posto del vostro amico. Ecco, vi siete costruiti *Robosquash* in casa: comodo, no?

GLOBALE LYNX: 62%

EYE OF THE BEHOLDER

SSI - AMIGA/PC

Dungeons & Dragons è stato il primo gioco di ruolo della storia e rimane sotto diversi aspetti uno dei migliori anche oggi, a più di dieci anni di distanza dalla sua nascita. *Eye of the Beholder* rappresenta l'ennesimo tentativo di convertire la magia di una partita "normale" su computer: se in passato i pur lodevoli sforzi non sono riusciti nell'intento, questa volta sembra proprio che la SSI sia riuscita a raggiungere lo scopo. Tutto il gioco viene visto in soggettiva (come *Dungeon Master*), e qualsiasi azione è comodamente controllata dal mouse semplicemente mediante l'uso di icone. Sin dalla prima partita è possibile ricreare così l'atmosfera di una partita tradizionale, grazie anche all'ottima qualità delle animazioni e della trama.

GLOBALE AMIGA: 95%
GLOBALE PC: 96%

CANTON

LAGO - AMIGA

Paolo Pobbiati è senza dubbio uno dei più interessanti autori di giochi in circolazione, benché non sia un nome molto conosciuto. Già dai tempi di *Guerrilla in Bolivia* si era contraddistinto per un'incredibile competenza storica e attenzione al dettaglio che avevano fatto del suo primo gioco un vero gioiello tecnico. *Canton* rappresenta la sua seconda incursione nel regno delle simulazioni storiche, anche se questa volta l'idea di base (arricchirsi con il commercio nell'estremo oriente in epoca rinascimentale) viene trattata con maggior semplicità a favore di un più facile rapporto con il gioco. Il risultato finale assomiglia a una specie di *Risiko* commerciale completo di sequenze arcade: il soggetto interessante è poi completato da un'infinità di tocchi raffinatissimi che rendono il gioco particolarmente piacevole.

GLOBALE AMIGA: 75%

F1 GP CIRCUITS

IDEA - C64/AMIGA/ST

F1 GP Circuits è un gioco di corsa a scorrimento verticale. Potrebbe sembrare poco, ma quando si mettono le mani sul joystick e si comincia a guidare il proprio bolide la grandissima giocabilità del programma fa dimenticare anche le più fantastiche ambientazioni dei giochi di ruolo o dei simulatori spaziali. Il giocatore partecipa a nove gare differenziate per grado di difficoltà e scenario, e a seconda dei propri risultati dispone di una certa quantità di denaro da investire nel proprio veicolo. Sarà così possibile migliorare le prestazioni dell'auto (in maniera decisamente sensibile) e aspirare al titolo di Campione del Mondo. Per farlo, naturalmente, bisognerà però trattare con particolare cura il proprio bolide, magari affidandosi al team di meccanici che ci attende ad ogni passaggio dai box e che va controllato con un sistema semplicemente geniale.

GLOBALE C64:: 92%
GLOBALE AMIGA/ST: 75%

ACTRAISER

ENIX - SUPER FAMICOM

Prendete *Popolous*, mischiatelo a *Rastan* e guarnite il tutto con una colonna sonora di qualità senza precedenti. Che cosa ottenete? Ma naturalmente *Actraiser*: un gioco in cui bisogna guidare un dio nella colossale impresa di ripopolare un continente combattendo nel frattempo ogni sorta di demoni. L'azione si divide in due fasi: nella prima si cerca di far prosperare la propria popolazione mediante una serie di "interventi divini" quali piogge, terremoti e livellamenti di terreno. Queste azioni vengono intraprese mediante menu che, pur essendo rigorosamente in giapponese, risultano di utilizzo piuttosto semplice anche grazie alle icone che li accompagnano. Terminata questa fase (e distrutte le tane dei demoni che assillano ogni regione) si passa quindi a una sezione arcade in cui si guida un eroe dotato di spada, che deve affrontare ogni sorta di ostacolo per raggiungere e sgominare l'immancabile mostro di fine livello. Semplicemente stupendo: si rimane col fiato sospeso dall'inizio alla (difficile) fine.

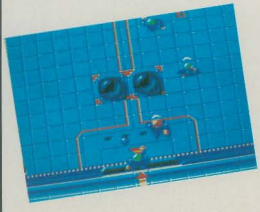
GLOBALE SUPER FAMICOM: 95%

SPEEDBALL

MIRRORSOFT - MASTER SYSTEM

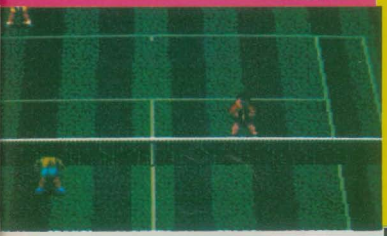
Da quando il film Rollerball è uscito nelle sale cinematografiche una decina di anni fa, non c'è computer che non abbia il suo bel gioco di sport futuristico e ultraviolento. Uno dei più famosi e convertiti è sicuramente questo *Speedball*, che vede due squadre di uomini in armatura metallica affrontarsi a suon di pugni e spintoni per piazzare una palla d'acciaio entro la porta avversaria. La struttura del gioco assomiglia piuttosto da vicino a quella del calcio, ma viene completata e arricchita da una sezione manageriale in cui si potenziano i propri uomini e magari si corrompono gli arbitri. La versione per Master System è incredibilmente ben realizzata, e *Speedball* risulta uno dei più divertenti giochi sportivi disponibili per questa console grazie all'altissima qualità di grafica e sonoro.

GLOBALE MASTER SYSTEM: 80%



FINAL MATCH TENNIS

HUMAN - PC ENGINE



Poco ci sarebbe da dire su questa ennesima versione del tennis. Resta tuttavia il fatto che è bella! Anzi, Final Match Tennis è sicuramente uno dei migliori giochi tennistici che si siano mai visti su una qualunque macchina da gioco elettronica. Al di là della partita vera e propria, che si può disputare su diversi tipi di campo, a completare questa cartuccia si trovano le opzioni per partecipare ai principali tornei del mondo e persino la possibilità di allenarsi. In questo caso l'avversario sarà una micidiale macchina sparapalline, che bersaglierà il nostro personaggio senza alcuna pietà, dandogli modo di sfoggiare il vasto repertorio di mosse a sua disposizione, fra le quali spiccano i tuffi!

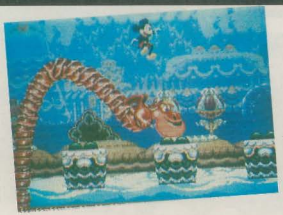
GLOBALE PC ENGINE: 90%

MICKEY MOUSE IN CASTLE OF ILLUSION

SEGA - GAME GEAR

Questo gioco dal titolo lunghissimo è senza dubbio il miglior acquisto possibile per la console portatile della Sega. Il programma in sé non è altro che la conversione diretta dell'omonimo gioco per Master System, insignito dell'adeguata onorificenza in queste stesse pagine. Sono stati mantenuti tutti i variegati schemi di gioco, le musiche e le animazioni di ogni personaggio. In effetti, l'unica differenza con la versione originale sta nel fatto che questa si può giocare anche a scu... ehm, in autobus o in treno! Ottima la grafica (che non perde niente nonostante le dimensioni ridotte), ottimo il sonoro, ottima la giocabilità: per non comprarlo dovete proprio essere dei convinti nemici dei giochi di piattaforme!

GLOBALE GAME GEAR: 94%



G-LOC

SEGA - GAME GEAR

G-LOC è senza dubbio uno dei coin-op più spettacolari degli ultimi mesi. Fra le caratteristiche del gioco non c'è solo l'incredibile cabina idraulica capace di inclinarsi con una rapidità impressionante, né la possibilità di essere inserito nel rivoluzionario (in tutti i sensi) sistema R360, bensì quella di mischiare impunemente grafica poligonale e bitmap, dando così come risultato una delle grafiche più spettacolari di tutti i tempi. Naturalmente l'hardware limitato della console portatile della Sega non permette di replicare perfettamente le caratteristiche del gioco a gettoni, ma ne sono state mantenute ambientazioni e struttura. Purtroppo, tolti tutti i fronzoli, G-LOC non è altro che un clone del limitato Afterburner, ma potrebbe comunque piacere agli appassionati di aerei.

GLOBALE GAME GEAR: 81%

BEST SELLER

WONDERBOY

SEGA - GAME GEAR

Ci sono alcuni personaggi che hanno fatto la storia del mondo dei videogiochi: Pac-Man per i labirinti, Mario per i giochi di risalita... e Wonderboy per i giochi "alla *Wonderboy*"! Scherzi a parte, questa cartuccia replica perfettamente ogni caratteristica del famoso gioco a gettoni poi convertito per la maggior parte degli home computer. Alla guida di un ragazzino preistorico si devono attraversare una serie di livelli a scorrimento orizzontale nei quali bisogna saltare o prendere ad accettate una quantità di nemici, stando oltretutto attenti a non precipitare dalle numerose piattaforme incontrate strada facendo. Alla fine di ogni livello bisognerà poi vedersela con un gigante malvagio, che una volta superato rivelerà l'ingresso al livello successivo. Ottimo il gioco originale e perfetta la conversione.

GLOBALE GAME GEAR: 96%

SPARTAN X

IREM - GAMEBOY

La Irem sarà sicuramente uno dei più abili produttori di shoot 'em up spaziali, ma quando i suoi progettisti passano ad altri generi di gioco i risultati peggiorano notevolmente. *Spartan X* è uno dei molti giochi che prendono ispirazione dal preistorico *Kung Fu Master* (o, se preferite, dal più recente *Vigilante*). Il protagonista è un esperto di arti marziali che si trova a dover attraversare mezza città per andare a recuperare la propria dolce metà, rapita dall'immancabilmente gigantesco boss di una qualche organizzazione criminale. Lungo il percorso dovrà prendere a calci e pugni gli sgherri del megacriminale, raccogliere un bonus ogni tanto e perdere qualche minuto in compagnia dei soliti guardiani di fine livello, leggermente più resistenti degli altri nemici. Peccato che la facilità estrema del gioco gli dia una longevità di pochi minuti.

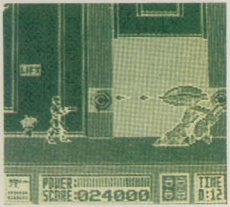
GLOBALE GAMEBOY: 72%

ROBOCOP

OCEAN AMERICA - GAMEBOY

Dopo le centinaia di versioni viste su ogni computer umanamente concepibile e al bar, ecco che Robocop arriva anche sugli schermettini monocromatici della console tascabile della Nintendo. Come nelle altre versioni, l'azione è ambientata nella decadenza di New Detroit sotto forma di livelli a scorrimento orizzontale pieni zeppi di piattaforme e criminali armati di ogni sorta di mezzo d'offesa. Per procedere, il cyborg ha a sua disposizione una potentissima pistola a ripetizione e degli invidiabili pugni d'acciaio puro. Eliminando i nemici più potenti si ottengono alcuni bonus, e alla fine di ogni livello ci si ritrova a incrociare le armi con avversari ultrapotenti. La noia che traspare da questa recensione è giustificata: quand'è che la Ocean si metterà a produrre giochi un po' più originali?

GLOBALE GAMEBOY: 75%

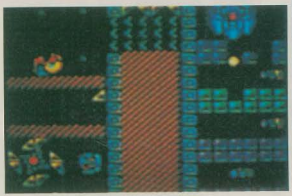


POP BREAKER

ECA - GAME GEAR

Per una qualche legge non scritta, sembra che qualsiasi sistema per videogiochi debba possedere la sua versione del *Breakout*, quel vecchissimo gioco in cui bisognava abbattere un muro di mattoni facendovi rimbalzare sopra una pallina sospinta da una racchetta. *Pop Breaker* riprende questo collaudatissimo tema introducendo una inquietante novità: la racchetta si avvicina inesorabilmente al muro e, se non si riesce ad eliminare un sufficiente numero di mattoni in tempo, rimane schiacciata dando fine alla partita. A mano a mano che i mattoni si avvicinano alla racchetta, altri ne appaiono dal retro, misti agli immancabili bonus che potenziano le capacità del giocatore rallentando lo scorrimento, allargando la racchetta e ottenendo altri effetti ancora.

GLOBALE GAME GEAR: 69%

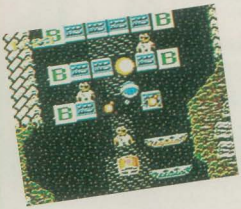


DEVILISH

SEGA - GAME GEAR

Devilish è un gioco dal genere indefinibile, in cui il protagonista è un veicolo a metà tra l'automobile da corsa e il carro armato. L'ambientazione è un'arena costellata da ostacoli - alcuni eliminabili a cannonate, altri che si possono spostare spingendoli con il veicolo, altri ancora semplicemente monolitici - in cui vagano apparentemente senza meta una quantità di questi strani mezzi da combattimento e da corsa. Come sempre accade con schemi di gioco simili, non mancano i bonus e gli eventuali malus che si possono raccogliere, un indicatore di energia di cui preoccuparsi costantemente e gli altri elementi imprescindibilmente collegati con i giochi di labirinto.

GLOBALE GAME GEAR: 75%

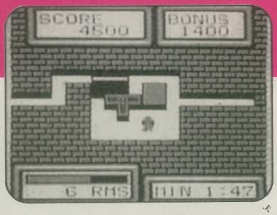


BALLOON KID

NINTENDO - GAMEBOY

Quante volte avete desiderato eliminare il vostro fratellino rompiscatole? Quante volte avete sognato di sgocciolargli dell'acido muriatico nelle pupille o di prendergli a mazzuolate i malleoli? Quante volte avete pensato di chiuderlo in una stanza in cui sia stata appena passata la cera dopo avergli incollato delle pantofole lisce ai piedi, in compagnia di un branco di lupi affamati? Naturalmente molte, ma nel mondo di fantasia dei videogiochi i fratellini vanno sempre salvati, anche se questo comporta lunghi e scomodi viaggi. In questo caso, ad esempio, bisogna muoversi appesi a dei palloncini! Di tanto in tanto i nemici ne fanno scoppiare uno, e quando anche l'ultimo esplode...

GLOBALE GAMEBOY: 70%

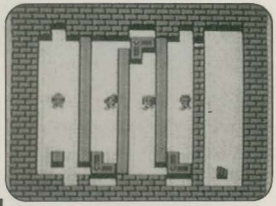


KWIRK

ACCLAIM - GAMEBOY

Credlateci o no, *Kwirk* è un pomodoro punk! Un personaggio del genere non può che meritarsi una sorte simile alla trama di questo videogioco: rimanere imprigionato in un enorme labirinto composto da stanze piene di strane trappole. Lo scopo dei due giochi della cartuccia è uscire da ogni stanza, spesso spostando blocchi o facendo ruotare strutture mobili per liberare l'uscita. La cosa non è per niente semplice, anche perché ci sono dei limiti di tempo con cui fare i conti e la struttura delle stanze diventa di volta in volta più complicata. Sicuramente uno dei giochi più adatti a questa console, benché dopo un certo numero di partite le stanze comincino a diventare ripetitive.

GLOBALE GAMEBOY: 90%



CHASE HQ

TAITO - GAMEBOY

Dopo la Testarossa di *Out Run*, la volante firmata Porsche di questo gioco è sicuramente una delle auto più famose del mondo dei videogiochi. Il suo scopo è di inseguire i più pericolosi criminali d'America e bloccarli. In un accesso di masochismo, il modo scelto per fermarli è tamponare a morte l'auto avversaria, che una volta superata la propria soglia di sopportazione sarà costretta a fermarsi. Prima di raggiungere il delinquente di turno, naturalmente, bisognerà vedersela con strade piene di bivi, ostacoli e traffico che possono essere superate con più facilità impiegando una delle tre turbocariche a disposizione. Come è già accaduto con tutte le altre conversioni, anche su Gameboy *Chase HQ* risulta una immane schifezza. Evitatelo come la peste.

GLOBALE GAMEBOY: 32%

AFTER BURST

MASNA - GAMEBOY

Questa cartuccia non ha niente a che vedere con *Afterburner*: il protagonista è infatti un tozzo robot dotato di bazooka che deve in ogni quadro riuscire a distruggere una misteriosa pallina nera. Il problema è che la pallina suddetta ha la disdicevole tendenza a trovarsi nei punti più inaccessibili del quadro, e il robottino si ritrova a dover compiere lunghe e pericolose scalate sulle piattaforme che costituiscono il campo di gioco. Nel corso delle sue peripezie, il protagonista si troverà inoltre la strada sbarrata da una quantità di altri esseri meccanici più o meno armati che dovrà eliminare con la sua arma a gittata variabile, di una certa difficoltà di utilizzo.

GLOBALE GAMEBOY: 50%

E' IN EDICOLA SUPERCOMMODORE

la rivista con floppy e tape dedicata a tutti gli utilizzatori di computer

Commodore C 64/128. Supercommodore propone mensilmente un'accurata selezione

di articoli, videogames e utility. Con Supercommodore puoi giocare, studiare

e entrare nel mondo della programmazione.

Supercommodore è una pubblicazione

SEARCH FOR THE KING

ACCOLADE - AMIGA

Il Re è scomparso! Come sarebbe a dire "Quale Re"? Ma naturalmente il Re del Rock, il grande, mitico Elvis! Sì, vabbé che è già morto, ma nei videogiochi può accadere di tutto e in questo caso tocca addirittura al giocatore risolvere il mistero. Il gioco prende la forma di un'avventura grafica del tutto simile a quelle della Sierra (tipo la famosa serie dei *Larry*), sia nello stile dei problemi che nella presentazione o il sistema di comando. L'azione viene infatti controllata da mouse il più possibile, ma quando viene il momento di comunicare ordini specifici al computer l'unica possibilità è affidarsi alla tastiera. Complessivamente lento e poco originale, dovrebbe comunque piacere ai fedelissimi della Sierra.

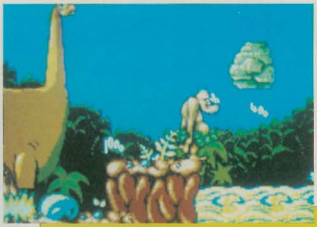
GLOBALE AMIGA: 85%

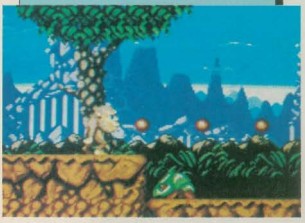
TOKI

OCEAN - AMIGA

Ci sono giornate in cui sarebbe meglio restare a letto. Prendete il protagonista di questo gioco, ad esempio: nel giro di pochi minuti gli hanno rapito la ragazza, è stato trasformato in scimmione e si è ritrovato assalito da tutti gli abitanti del mondo preistorico-tropicale in cui aveva sinora vissuto tanto comodamente! Lo scopo del gioco è - tanto per cambiare - quello di recuperare la fanciulla (e già che ci siamo anche la nostra forma umana). Per riuscirci bisogna sconfiggere il mago malvagio che si trova alla fine del sesto livello del gioco, ma prima si dovranno eliminare parecchi nemici "minori" e un certo numero di super-guardiani. Per fortuna possiamo sputare proiettili laser e protegerci con un casco da football americano...

GLOBALE AMIGA: 84%





CHUCK ROCK

CORE DESIGN - AMIGA

Chuck è un tranquillo uomo delle caverne. Purtroppo è anche il protagonista di un videogioco, e come sempre capita a questi strani personaggi, la sua compagna è stata rapita dal cattivone di turno. Per rimettere le cose in sesto bisognerà allora attraversare quattro lunghi livelli di piattaforme pieni zeppi di buffi nemici preistorici da eliminare a panciate o sassate in testa. La caratteristica più simpatica di questo gioco è senza dubbio lo stile grafico impiegato, che presenta alcuni dei nemici più simpatici che siano mai stati visti su un video. Purtroppo, la difficoltà media è decisamente elevata, e solo i più abili (o pazienti) riusciranno a vedere la sequenza finale di questo platform game tecnicamente superbo.

GLOBALE AMIGA: 83%

BEST SELLER

BACK TO THE FUTURE III

MIRRORSOFT - AMIGA/SPECTRUM

Probabilmente conoscerete la trama del film. No? Beh, allora le cose si fanno decisamente più complicate. Tanto per cominciare diciamo che i tre scopi di questo gioco sono far maritare uno scienziato pazzo con una maestrina, eliminare un fuorilegge del west e spingere una macchina con un treno. Come? Siete un po' confusi? Aspettate, allora: devo ancora dire che a un certo punto dovrete fare una battaglia a colpi di torte e frittelle! Uhm... Vedo dei grossi punti di domanda sovrastare le vostre teste come in un cartone animato e una serie di sguardi vitrei. La cosa migliore da farsi in questi casi è assicurarvi sulla buona qualità del gioco, che tuttavia potrebbe risultare un po' incasinato (ma và!) e involuto per tutti quelli che non amano particolarmente la trilogia cinematografica con Michael Fox.

GLOBALE AMIGA: 85%
GLOBALE SPECTRUM: 85%

GODS

RENEGADE - AMIGA/ST

I Bitmap brothers sono tornati all'attacco con un prodotto come sempre di grandissima qualità tecnica, ma per una volta piuttosto deludente. Ma cominciamo dall'inizio: in questo gioco comandate un muscoloso guerriero fantasy che si deve infiltrare in un enorme castello alla ricerca di gloria e tesori. Avanzando incontrerete mostri da evitare o eliminare con le armi in dotazione, trappole da disattivare con gli appositi interruttori o da evitare e problemi da risolvere. Questi ultimi sono decisamente molto complessi e il fatto che il livello di difficoltà cambi a seconda delle capacità del giocatore non rende le cose più semplici. In breve, un gioco enorme, molto difficile ed estremamente monotono che pur essendo tecnicamente ineccepibile potrebbe essere una grande delusione per molta gente abituata ai fasti di *Xenon 2*.

GLOBALE AMIGA: 60%
GLOBALE ST: 60%

SPINPAIR

NAMCOT - PC ENGINE

Tetris è senza dubbio stato uno dei più grandi successi degli ultimi anni in campo videoludico, e c'era da aspettarsi che generasse una serie di seguiti, cloni e giochi "liberamente ispirati". *Spinpair* è uno di questi, ma per quanto possa sembrare strano riesce ad essere addirittura più divertente del programma originario grazie a una serie di modifiche minime allo schema di gioco. In breve, qui contano soprattutto i colori e l'orientamento di pezzi di misura unica. Oltretutto, in ogni livello c'è uno scopo rappresentato dal fare scomparire un certo numero di pezzi particolari. Al di là della grande giocabilità, a mantenere vivo l'interesse c'è poi l'opzione "storia" che aggiunge un minimo di trama al gioco di base.

GLOBALE PC ENGINE: 95%

DOWNLOAD 2

NEC AVENUE - PC ENGINE/CD-ROM

La caratteristica principale di questo gioco è senza dubbio il supporto sul quale viene presentato. Il disco argenteo permette di accedere a una incredibile quantità di dati e tutto ciò va a vantaggio del gioco, che si può così permettere lunghi intermezzi "a cartoni animati" e un sonoro di qualità impeccabile, comprensivo di brani orchestrali e dialoghi in giapponese. Il gioco vero è proprio è poi uno shoot 'em up a scorrimento orizzontale con armamento progressivo piuttosto ben realizzato. Le situazioni di gioco sono molto varie e realmente ingegnose, a partire dal sistema di armi per finire con il duello contro il cervello di Hitler, unito a un corpo biomeccanico trasformabile!

GLOBALE PC ENGINE: 95%

DYNAMITE DUKE

SEGA - MEGADRIVE

Il personaggio che dà il nome al gioco è un mercenario impegnato in una azione di guerriglia, ma non è questa la sua caratteristica più interessante. In effetti, Duke salta all'occhio soprattutto per il suo essere parzialmente trasparente e dotato di arti meccanici con cui spara e malmena i suoi avversari. Lo schema di gioco è un misto fra *Operation Wolf* e *Cabal*, e alla fine di ogni livello c'è una breve sezione in cui si affronta un nemico in un duello a mani nude che ricorda il vecchio *Punch Out!* Complessivamente, il gioco risulta godibile sotto l'aspetto grafico e sonoro ma piuttosto noiosetto, soprattutto se confrontato con tanta altra produzione per questa console. Consigliabile comunque agli amanti dei giochi bellici.

GLOBALE MEGADRIVE: 80%

SD GREAT BATTLES

BANPRESTO - SUPER FAMICOM

In questo strano misto di gioco di piattaforme e shoot 'em up multidirezionale il giocatore controlla le versioni "tonde" e parodistiche di tre dei più famosi personaggi giapponesi: Ultraman, Gundam e Kamen Rider. I tre buffi nanerottoli devono esplorare una serie di enormi mappe per ritrovare i loro compagni prigionieri, insieme ai quali cercheranno di sconfiggere un super-robot che ha deciso di governare l'Universo. Nel far questo, saranno ostacolati dalle versioni "super deformate" dei loro nemici storici, che andranno eliminati con armi di varia gittata o evitati fuggendo da loro sulle piattaforme volanti che compongono l'area di gioco. Benché l'umorismo intrinseco di questo gioco possa facilmente sfuggire ai meno esperti di media nipponici, resta un programma molto divertente che andrebbe provato da tutti.

GLOBALE SUPER FAMICOM: 90%

THE ADVENTURES OF BAYOU BILLY

KONAMI - NES

In America, il successo di questo gioco è stato tale e tanto da generare una serie di cartoni animati e un settimanale a fumetti. Il protagonista è un avventuriero stranamente simile al più famoso Indiana Jones, che si apre la strada attraverso sequenze di tre tipi ben distinti. Ci sono quadri simili a *Operation Wolf*, con nemici da eliminare mediante un mirino fluttuante, sequenze di guida in jeep e infine i più tradizionali livelli a scorrimento orizzontale, nei quali l'atletico protagonista può usufruire di una gran quantità di armi con le quali soggiogare i nemici che incontra strada facendo. Generalmente, *The Adventures of Bayou Billy* è un gioco mediocre ma molto vario, che dovrebbe piacere un po' a tutti e per questo merita di essere provato.

GLOBALE NES: 84%

BLOOD BROS

(TAD)

Non sono tantissimi i coin-op dedicati al selvaggio West e più rare ancora sono le occasioni in cui si può trovare un pellerossa che combatte a fianco di un cowboy: è quanto accade in *Blood Bros*, che ha una struttura basata su quella di *Cabal*.
I due "fratellini" scorrazzano attraverso il continente nordamericano affrontando ogni sorta di farabutto, sostenuti da armi belliche non esattamente del periodo, quali dirigibili e biplani.
Il gioco si articola in venti quadri, alla fine dei quali si ricevono un milione di punti e un "grazie e arrivederci": si tratta cioè dell'ennesimo end-game.
Per completare un quadro e passare a quello successivo bisogna ammazzare un determinato numero di avversari in maniera da completare la linea posta a fondo schermo (FOE), la cui lunghezza deriva dal livello di difficoltà con cui è tarato il gioco.
Per fare punti però conviene dedicarsi alla distruzione totale di tutto ciò che compare sullo schermo e "dietro" lo schermo (come i "distinti" signori sorpresi in bagno - dopo aver abbattuto la loro casa - in posizioni "scomposte", che ci regalano punti ed armi supplementari), almeno finché il gioco ce lo permette, cioè quando compare un'enorme aquila rossa, che dà una rapida "tosata" alla nostra cucuzza con i suoi dolci artigli.
Questo anche perché i nostri eroi posseggono una limitata mobilità, potendosi spostare solo lungo una linea orizzontale posta a fondo schermo (ricordate Space Invaders?), anche se per fortuna possono eludere i colpi con delle eleganti capriole, che li rendono però vulnerabili nel momento dell'"atterraggio": bisogna cercare quindi di eliminare il problema alla fonte, tirando le bombe agli avversari più ostici e sparando ai colpi nemici più lenti.
E ricordate di raccogliere le icone dei punti, delle armi e dell'omino extra (!) prima che scompaiano!

GOLFING GREATS

(KONAMI)

Stanchi dello stress della vita moderna?
Che ne direste di una bella passeggiata in mezzo a un'enorme distesa di verde?
Il golf è proprio questo: un bel "pieno" d'ossigeno per i nostri polmoni.
E per evitare di far figuracce non c'è niente di meglio che andare in sala giochi e provare *Golfing Greats*: così imparerete tutto quello che bisogna sapere per diventare un buon giocatore di golf.
Vediamo: si può scegliere tra quattro giocatori con caratteristiche tecniche diverse, e ognuno possiede un particolare set di mazze, che permettono un certo tipo di gioco.
Ci sono diciotto buche e ognuna deve essere raggiunta dalla nostra pallina, che parte da una distanza predeterminata, misurata in yarde, in un certo numero di colpi, detto "par".
Una buca raggiunta con un colpo in più del dovuto è detta "bogey", con uno in meno "birdie", con due in meno "eagle".
Si può regolare la potenza del colpo, così come si può imprimere alla palla un effetto laterale (fade o draw) e/o a rallentare (backspin) o a spingere (topspin).
Bisogna poi tenere conto della velocità e della direzione del vento, e per questo basta vedere come scorrono i nuvoloni sulla mappa.
Ah, già, la mappa!
Dimenticavo che la cosa più importante è conoscere il terreno, dove sono posizionati i bunker di sabbia, gli alberi, l'acqua, ecc., ecc.; oltre che con la mappa, *Golfing Greats* "descrive" con stupende panoramiche e zoomate di un realismo grafico impressionante.
Insomma, mi pare che ci sia proprio tutto!

INSERT COIN

INSERT COIN

MAD DOG McCREE

(ATARI)

Ecco i coin-op al laser alla riscossa!
Dopo qualche anno di silenzio l'Atari, autrice di quella meraviglia che era *Firefox*, ci riprova con questo *MDMC*, che pare finalmente dotato di una tecnologia tale da eliminare i famigerati "buchi neri" tra una scena e l'altra, rendendo l'azione fluida, oltre che stupenda dal punto di vista grafico.
MDMC utilizza spezzoni di un classico film western appositamente girato: l'azione si svolge in una cittadina del selvagio West, tiranneggiata dal perfido Mad Dog.
Il gioco non è altro che un susseguirsi di duelli, più o meno leciti: dobbiamo superare tutte le scene di una fase per passare a quella successiva, e di tanto in tanto ci scappa qualche duello con i migliori pistoleri assoldati da Mad Dog.
E per eliminare questi ultimi bisogna stare (quasi) alle regole: pistola nella fondina (o semplicemente verticale) e rapida estrazione al via, con susseguente eliminazione del più lento.
Ma per strada non ci sono solo delinquenti, quindi bisogna prestare attenzione a non colpire le persone per bene, pena la perdita di una possibilità.
Ma sbagliare è impossibile, visto che ormai c'è in circolazione una versione comprensibilissima, con scritto e parlato in italiano!

RAMPARTS

(ATARI)

Se siete stufi dei fantastiliardi di shoot'em up spaziali e di beat'em up demenziali, siete pronti per giocare con quest'originale coin-op dell'Atari, sempre protesa alla ricerca di nuove idee. *Ramparts* è ambientato nel diciassettesimo secolo ed offre due modalità di gioco ben distinte tra loro.
Nel gioco singolo il giocatore si ritrova a dover fronteggiare un'invasione nemica, portato prima da una flotta di velieri, che bombardano il nostro castello, e poi da un battaglione di mini-carriarmati (?!), che cercano di impedirci di ricostruire le mura. Il gioco continua finchè riusciamo a sterminare le flotte sempre più numerose e se completiamo la ricostruzione nel tempo limite concessoci. Il modo a due o tre giocatori è molto più dinamico, perché permette una grande varietà di strategie: qui ognuno deve recintare il proprio castello in maniera da poter posizionare il maggior numero possibile di cannoni, con i quali poi potrà frantumare le mura degli avversari. Inevitabili le alleanze a tradimento, tipiche dei feudatari, per cui chi si riteneva "il più potente" rischia di andare per primo in Game Over perché non riesce a chiudere completamente nemmeno uno dei suoi innumerevoli castelli nella fase dedicata alla ricostruzione, tra una battaglia e l'altra. Il divertimento è assicurato anche dalla grande precisione dei comandi (una trackball e due pulsanti): approfittatene per operare una distruzione sistematica!

INSERT COIN

RAIDEN

(SEIBU)

Vi piacciono gli shoot'em up spaziali difficili? Allora questo è proprio il coin-op per voi! *Raiden* è un gioco a scorrimento verticale e laterale, nel senso che in alcuni punti il campo di gioco è largo più di una schermata, per cui bisogna stare attenti a non spostarsi troppo bruscamente, perché potremmo far comparire qualche nemico nascosto alle nostre spalle.
Questo in effetti già succede nel gioco normale: gli elicotteri, i carri armati, le fortezze volanti e ogni altro ritrovato bellico può comparire infatti da qualunque parte dello schermo e purtroppo spesso appare prima il proiettile del nemico, con conseguenze che potete ben immaginare
Per fortuna ci sono anche i lati positivi in questo gioco: innanzitutto non bisogna prendere alcuno "speed up" per incrementare la nostra velocità, poi disponiamo di una bomba miracolosa, che annienta anche i colpi nemici nel suo raggio d'azione, e infine possiamo scegliere tra due tipi di sparo, la cui potenza è incrementabile raccogliendo i soliti simbolini (e per fortuna rimbalzano lungo le pareti dello schermo, anziché scomparire subito!).
Comunque se volete fare più punti dovrete forzatamente diventare ancora più bravi, in maniera tale da risparmiare le bombe, le quali alla fine di ogni fase funzionano da fattore moltiplicatore per le bandierine gialle che bisogna raccogliere lungo il percorso: solo così si ottengono i mega-bonus!

INSERT COIN

BEST SELLER

R360

(SEGA)

Se pensavate che G-Loc fosse il massimo della vita, cosa direte allora dell'ultima mega-follia della Sega? R360, come dice il nome, è dotato di una cabina in grado di compiere giri a 360 gradi in ogni direzione: in avanti, indietro, a destra e a sinistra, simulando in pratica i movimenti della cabina di pilotaggio di un jet impegnato in una battaglia aerea. Il giocatore siede in una cabina sferica , tenuto fermo da una cintura e da una sbarra di sicurezza, di fronte a un videogioco che simula la battaglia, e determina i movimenti della cabina manovrando una leva.
Sia all'interno che all'esterno ci sono dei pulsanti di sicurezza che bloccano il movimento della cabina e lo stesso risultato si ottiene mettendo un piede o una mano all'esterno, grazie ad un apposito sensore posto all'entrata. Una partita dura circa due minuti e mezzo e costerà praticamente come un giro su qualsiasi attrazione da Luna Park: come potrebbe essere altrimenti, visto il costo totale della macchina (circa 120 milioni di lire)?

INSERT COIN

RAD MOBILE

(SEGA)

L'ultimo gioco di guida della Sega, presentato all'ATEI svoltasi a Londra lo scorso gennaio, utilizza il nuovo "System 32", un nuovo sistema basato su un microprocessore a 32 bit. Questo fatto permette a Rad Mobile di avere una grafica superba, con una tridimensionalità niente male, eppure c'è qualcosa che stona nell'insieme.
Di primo acchito sembra che sia proprio la grafica, troppo in rilievo, ma la realtà è un'altra: manca il punteggio e non esiste il cambio! Forse due novità di questo peso in una volta sola sono troppe per essere assorbite in un colpo solo, anche se si vocifera di un punteggio finale...
Il gioco è suddiviso in tappe, circa una ventina, che attraversano gli U.S.A. "coast to coast": se si termina una tappa nel tempo a disposizione si dispone di un breve tratto neutro prima di ripartire per un'altra avventura con un extra-time. Oltre ad alcune tappe quasi normali (stile Out Run), ci sono delle tappe che si svolgono su strade normali, con due sole corsie e alcune macchine che arrivano in senso contrario al nostro; poi ci sono tappe con pezzi di strada sopraelelevata o in montagna (potete immaginare i voli nel vuoto!), ma la vera novità è costituita dalle tappe al buio o sotto la pioggia. Per affrontare queste ultime è necessario accendere le luci o azionare il tergicristalli, azionando gli appositi pulsanti. Ultima pessima novità è la polizia che ci insegue per arrestarci: se non riusciamo a seminarla il risultato sarà una macchina distrutta (altro che multa) da un energumeno che ci farà perdere un'enormità di secondi!

INSERT COIN

SUPER BURGER TIME

(DATA EAST)

Era inevitabile, in quest'epoca di "remake", che anche il cuoco più pazzo del mondo tornasse ad allietarci con una sua nuova avventura mangereccia. Come nel progenitore, lo scopo di SBT è formare dei giganteschi panini sui piatti sistemati a fondo schermo, ma questa volta dobbiamo saltarci sopra (non basta pestarli) finché non cadono. Il bello è che stavolta ci sono anche dei panini giganteschi che occupano tutta una schermata, anche perché il campo di gioco è ben più ampio: questa novità ci dà maggior possibilità d'azione, ma nel contempo non ci permette di tenere sotto controllo tutti gli avversari, che possono così farci delle sgradite sorprese quando passiamo da una zona all'altra. Questo risulta particolarmente evidente nei quadri avanzati (in totale sono venti), nel quale possiamo trovare un gigantesco martello che fa traballare tutto lo schermo, causando la prematura dipartita del nostro eroe, oppure un maxi-zippo (gli accendini di una volta), che spara fiammate a tradimento, un condor ci bombarda con grosse pietre e una bomboletta che schizza viscidi grumi di sapone semi-liquido. Se questi avversari costituiscono "il piatto forte", anche "il contorno" non è certo da sottovalutare, con una grande varietà di frutta e di verdura scatenata alla caccia del nostro povero cuoco! Risultano indispensabili quindi le nuove armi a nostra disposizione: padelle, getti d'acqua, spiedini, palette, oltre al pepe, hanno però una durata limitata (di norma 25 secondi), per cui è opportuno tenere sempre sotto controllo l'apposito contatore.

ROBOCOP 2

(DATA EAST)

Il primo coin-op non mi è mai piaciuto molto, e non l'ho più guardato da quando ho avuto notizia di un bug che permetteva di giocare senza doversi curare del tempo. Questo seguito non si presenta molto meglio, anche se la grafica è un po' più scintillante di quella del progenitore, ma l'idea che se ne ricava è sempre la stessa: quella di un eroe ridicolo, sgraziato e poco agile, insomma quasi un "anti-eroe". E proprio per questo c'è troppa differenza tra il giocco normale, fin troppo facile, e i punti "caldi", troppo impegnativi. Il gioco è suddiviso in diversi tipi di fasi: c'è una prima parte a scorrimento orizzontale, poi ci si dedica ad una specie di tiro al bersaglio ed infine dobbiamo inseguire il van di Cain a bordo di una motocicletta Harley Davidson lungo un'autostrada vista in prospettiva, mentre un simpatica elicottero ci bombarda la cucuzza. L'unica speranza è trovare anche qui qualche bel trucchetto: aspetto i vostri suggerimenti!

TIM Mc CUBBIN DELLA ELDRITCH THE CAT

Intervista di **Derek Dela Fuente**
Traduzione e adattamento di **Paolo Cardillo**

Vi siete mai chiesti chi fosse così folle da mettersi a convertire *Shadow of the Beast* su ST? Noi ce lo siamo domandati così tante volte che abbiamo deciso di scoprirlo e, una volta scovato il colpevole, Tim Mc Cubbin, di interrogarlo. State un po' a sentire...

- Innanzitutto, raccontaci un po' di te.

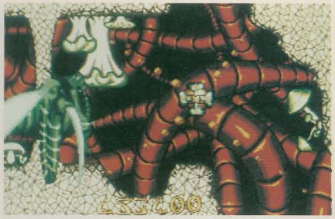
- Ho 18 anni e scrivo giochi da 6 anni, infatti il mio primo gioco è stato pubblicato quando avevo soli 12 anni (per la serie la fantasia degli inglesi... NdT). Sono uno dei quattro fondatori della Eldritch the Cat ltd e attualmente ne sono il direttore (e sono anche il direttore più giovane!).

- Su quali macchine ti piace scrivere i tuoi giochi?

- Innanzitutto al momento programmo su Amiga ed ST, ma spero presto di fare qualcosa per il Megadrive. Direi che in generale preferisco l'Amiga, perché ha dell'hardware davvero tosto. Per esempio la versione Amiga di *Tentacle*, uno dei nostri prossimi giochi, avrà molta fluidità, molti colori e un sacco di eccellenti suoni campionati.
Questo non significa che la versione ST sarà una schifezza, lungi da me pensarlo, gli sprite e i fondali avranno gli stessi colori dell'Amiga, solo che gli sfondi in parallasse saranno monocolori e andranno più lentamente.
Comunque non trovo difficile programmare in contemporanea sui due formati, e la stessa cosa si potrebbe dire per il Sega.
In generale direi però che l'approccio con l'ST è più facile perché non devi trafficare con i registri hardware. Ma alla distanza ottieni migliori risultati con Amiga e Sega.

- Hai appena finito la versione ST di Shadow of the Beast. *Come è andata?*

- Lavorare con la Psygnosis è stato grande. Premevano sempre perché il risultato fosse il migliore possibile e non per il rispetto delle scadenze. Ricordo che avevo fatto il parallasse su ST con tutti i colori di quello dell'Amiga e mi ero recato alla sede della Psygnosis pieno di orgoglio. Sono arrivato lì e mi hanno detto che forse ci volevano meno colori e più giocabilità. Ne sono rimasto schoccato ma al tempo stesso ero impressionato dal loro modo di porsi di fronte a un gioco.
Il problema principale con questa versione di *Beast* è stato che avevo deciso di



prendere alcuni dati dei mostri direttamente dall'Amiga, cosa che avrebbe velocizzato il lavoro. Ma scoprii che sarebbe stato più veloce per me crearmi i dati da solo perché alla fine avrei dovuto scrivere 7 differenti linguaggi per i mostri e altre routine per far funzionare questi dati sull'ST.
Certo ero condizionato (ma allo stesso tempo stimolato) dal fatto che *Beast* è stato un grande successo sull'Amiga; beh, io sono riuscito a includere nella versione ST sprite di 220x150 e scrolling parallattico con una ragionevole velocità. Sono soddisfatto dei risultati ottenuti anche se mi sarebbe piaciuto correggere certi aspetti e includere la musica mentre si gioca ma mi sono accorto troppo tardi di avere ancora memoria a disposizione.

- Come ti ha contattato la Psygnosis?

- Al PC Show vidi la versione Amiga di *Shadow of the Beast*, e pensai subito che aveva un aspetto eccellente. Dopo aver incontrato Ian Hetherington e aver scoperto che volevano farne la versione ST preparai subito un demo con 16 livelli di parallasse sull'Atari. Quando lo feci vedere al loro stand ci fu un "AAAAHHHHH!" generale, così mi offrirono subito un contratto e accettai, perché sapevo che *Beast* era il gioco fatto su misura per me!!

- Il tuo primo gioco originale sarà Tentacle *per la Millennium: parlaci delle sue caratteristiche.*

- Sarà uno sparatutto con 8 livelli di inferno multidirezionale. Bisognerà fare delle cose particolari per avere accesso ai percorsi giusti. Se avrete imboccato la strada sbagliata, dovrete ritornare indietro e riprendere la via giusta. Volevo un gioco duro che facesse venir voglia alla gente di giocarci e rigiocarci. Abbiamo giocato tutti a *Blood Money*, *Menace*, *R-Type* ma questo avrà caratteristiche extra. Progredendo nel gioco si vedrà grafica sempre migliore e sempre più sprite appariranno sullo schermo, in certi casi anche 40. Il gioco terrà i giocatori sul bordo della sedia. Sull'Amiga la frequenza di quadro è di 25 al secondo per la presenza di molti sprite. La grafica sarà davvero pazzesca. Quando giocavo *Beast* sull'Amiga pensavo "wow, questa grafica è fantastica!", ma penso che la gente rimarrà attaccata alla sedia se la grafica subirà un miglioramento schermo dopo schermo. Gli sprite sono grandissimi per cui non preoccupatevi dei guardiani di fine livello perché qui tutto è enorme! Un'altra caratteristica

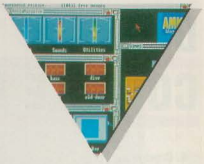
è che quando avete preso tutti i moduli aggiuntivi per la vostra nave, potete ancora continuare a raccoglierli e conservarli per la prossima navetta, dopo che avrete perso una vita: grande idea!! Inoltre abbiamo commissionato al programmatore di Stormlord una speciale sequenza introduttiva che lascerà tutti a bocca aperta. Scopo principale in ogni livello non sarà la distruzione del supermostro, ma la raccolta dei pod del tempo. Una volta raccoltone uno, appare un display digitale che mostra un conto alla rovescia, per esempio di sessanta secondi. Poi lo schermo esploderà in raffiche di nemici che cercheranno di distruggere il dispositivo. Voi dovrete proteggerlo finché il tempo non diventa zero. Ogni volta che il dispositivo viene colpito lampeggia e altri secondi vengono aggiunti al tempo che vi retsa. Se lo "salverete" passerete allo stage successivo. Nel gioco troverete dinosauri e uomini di Neanderthal che usano le catapulte per lanciare rocce. Questo per quel che riguarda il primo livello, che in verità è l'unico livello che ho completato fino ad ora. Normalmente ci vogliono tre mesi per fare un livello. Per *Tentacle* ho scritto un linguaggio chiamato "OC-CAI" che si occupa di eroi e cattivi all'interno del gioco. Gli eroi/cattivi possono essere intelligenti quanto si vuole. Noi della Eldritch lo utilizzeremo per *Last Ninja 3*, *Myth*, e per il nostro gioco segreto per la EA.

- Quali programmatori ammiri e quali giochi ti hanno fatto gridare wow?

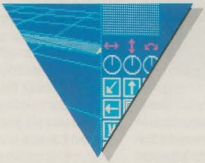
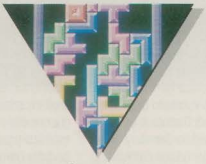
-Adoro Jeff Minter perché fa quello che vuole. Ho comprato *Trip-a-Tron* per l'ST e ho un sacco di suoi giochi vecchi, grandi classici; il problema adesso è che si è messo fare riedizioni per i 16 bit e nulla di originale. Date un'occhiata a *Batalyx* o *Iridis Alpha*, quella sì che è roba originale, simili a *Defender*, avevano però caratteristiche proprie che li rendevano particolari. Non vedo l'ora di vedere il suo *Defender 2* ST. Ammiro anche uelli della Sensible Software. La versione C64 di *Wizball* era stupefacente, peccato che le versioni a 16 bit lo siano meno. *Shadow of the Beast II* è stato l'unico gioco per il quale ho esclamato "wow!". E' perfetto, quelli della Reflections sanno come mettere insieme un gioco. Anch'io sto cercando di far gridare wow con *Tentacle*, solo che voglio renderlo anche molto giocabile. *Shadow of the Beast* non ha venduto perché era ben programmato, ma per le foto della pubblicità!

E' IN EDICOLA AMIGA MAGAZINE

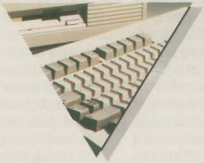
il mensile dedicato agli appassionati utilizzatori di computer Commodore Amiga.

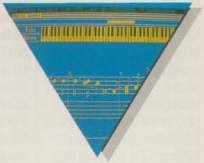


In ogni numero: attualità, novità Hardware e Software, programmazione,

videogiochi e l'inserto "TransAction" per il programmatore





più esigente. In più il ricco floppy disk con numerosi programmi.

AMIGA MAGAZINE E' UNA PUBBLICAZIONE

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

IL FUTURO DELLE CONSOLE PORTATILI

di **S. Crosignani**

La stagione 88/89, per parafrasare un'espressione calcistica, è stata senza dubbio l'anno dei sedici bit grazie alla grande diffusione di Amiga e ST e al notevole incremento della produzione videogiochistica per PC. L'annata seguente, 89/90, può essere sicuramente etichettata come "L'anno delle console": prima il PC Engine e poi il Megadrive hanno letteralmente invaso le case di tutti i videogiocatori del mondo e questa "invasione" sembra solamente ora subire una leggera flessione, ma solo per l'arrivo dell'incredibile Super Famicom della Nintendo. E il 1990/91? Beh, non v'è alcun dubbio che la "stagione" appena conclusa ha visto sorgere e prendere piede un mercato completamente nuovo: quello delle console portatili.
All'uscita ufficiale di quel gioiellino chiamato Gameboy nessuno (tranne forse gli impiegati del settore marketing della Nintendo) avrebbe potuto prevedere un tale boom: centinaia di migliaia di esemplari venduti, vari tentativi di imitazione e di clonazione (avete presente il Gamate?), centinaia di cartucce realizzate...
Nel momento in cui sto scrivendo sono quattro le console portatili degne di questo nome e che hanno ottenuto quantomeno un discreto successo (tralasciando quindi Gamate & C. vari): il sopracitato Gameboy della Nintendo, il Lynx dell'Atari, il Game Gear della Sega e il PC Engine GT della NEC.
Ognuna di queste macchine ha le proprie caratteristiche, positive e negative, e credo sia meglio partire con la nostra "predizione" del futuro esaminandone i difetti piuttosto che i pregi.
Il Gameboy ha una immensa, ma davvero immensa, libreria giochi, grazie anche all'immenso supporto delle software house americane e, ultimamente, di quelle britanniche che ci permettono di poter leggere finalmente qualche scritta in sano e vecchio inglese a discapito degli incomprensibili ideogrammi che capeggiano su qualsiasi produzione del Sol Levante. Oltretutto è quantomai economico e le pile durano veramente un'eternità. Ma... ma... Ma il visore è ancora a scale di grigio, non è retroilluminato e giocare con poca luce o addirittura al buio è pressoché impossibile: inoltre non è nemmneo possibile guardare un amico mentre gioca a meno che non gli siate ESATTAMENTE alle spalle perché da qualsiasi altra angolazione tutto quello che vedrete sarà uno schermo tutto verde o tutto nero.
Il Lynx è stato senza dubbio una semidelusione: hardware galattico, ma software limitatissimo in numero e qualità. Tralasciando il consumo energetico, davvero impressionante, la console Atari potrebbe essere davvero una gran bella macchina da gioco, visto anche il notevole ribassamento dei prezzi di cui è stata protagonista ma, si sa, avere una Ferrari senza benzina è proprio inutile. Se i giochi non aumenteranno in maniera sensibile (finora sono solo una ventina) e non diventeranno più giocabili e divertenti, se cioè le case produttrici di software per Lynx non inizieranno a pensare "alla giapponese" la vedo proprio male per questa console a stelle e strisce...
Il PC Engine GT è di gran lunga la miglior console portatile al momento: oltre a essere potente, ha una libreria di giochi immensa (il GT è totalmente compatibile con un normale Pc Engine) e uno schermo talmente perfetto da non sembrare

nemmeno LCD! Ha solo un piccolo difetto: costa tantissimo!!!
Infine per quanto riguarda il Game Gear... Mah, pur essendo uscito da poco può contare già su una discreta gamma di giochi, ha un prezzo medio-alto, come hardware è notevolmente inferiore al GT... Credo bisognerà aspettare ancora qualche mese per poter esprimere un giudizio definitivo sulla console portatile targata Sega.
Già immagino il commento della maggior parte dei lettori: "Ma guarda questo beota: l'articolo è intitolato Il Futuro delle console portatili e lui ci fa una panoramica del presente con notizie e commenti che conoscono già tutti!". Quello che voglio cercare di far capire è che il futuro dei portatili... è il presente! Innanzitutto specifichiamo che, a differenza di altri campi come quello dei personal computer, delle console da casa e dei coin-op, non sono stati annunciati progetti strepitosi: non esiste una "Realtà virtuale" dei portatili e non è stato annunciato alcun Teradrive portatile! Le console di adesso sono le stesse con cui giocheremo per i prossimi anni, cercate di capirlo! Progressi tecnologici? Macché: abbiamo già un PC Engine con un visore ad altissima definizione portatile, abbiamo una macchina, il Lynx, con un hardware impressionante, a cosa servirebbero ulteriori studi su futuristici processori o incredibili chip quando non sono stati ancora sfruttati quelli che abbiamo?
In futuro le case produttrici dovrebbero cercare di colmare le lacune delle proprie macchine e perché ciò avvenga non sono necessarie decine di ingegneri e progettisti, anzi... Per entrare nello specifico: il Lynx potrebbe diventare la console numero uno se, e solo se, le software house produrrano molto più software, altrimenti... Il PC Engine GT potrebbe diventare la console più venduta della Terra, ma affinché ciò avvenga il prezzo deve scendere drasticamente. Il Game Gear potrebbe diventare il Gameboy del futuro, sempre che il prezzo cali e le ditte produttrici di software continuino a supportare questa macchina. E a proposito di Gameboy mi duole ammettere che la console Nintendo può rischiare di diventare davvero obsoleta: certo, per il futuro più prossimo con i prezzi che si ritrova è la più avvantaggiata ma cosa succederà se Nec e Sega abbasseranno i costi di produzione e se le software house inizieranno a supportare il Lynx? Credo proprio che la gente preferisca spendere mezzo milione per una console galattica piuttosto che 150000 per una in bianco e nero... Non ci resta che aspettare e sperare che i cambiamenti da me asupicati diventino realtà. Le macchine ci sono, basta sfruttarle adeguatamente. Più software e prezzi meno alti: questa è la formula vincente dei prossimi anni. Volevate il futuro ragazzi? Ce l'avete proprio sotto gli occhi...

CAVE MAN NINJA

(DATA EAST)

AH, AH, AH, AH!!!
Sapete cosa usavano i mitici ninja all'età della pietra? Anche loro si dovevano accontentare di una pietra attaccata ad un pezzo di legno con un legaccio!! Ridicoli! Ahia! ahia!
Vabbé, ma se vi arrabbiate così, allora chiamo il mio amico DINO! E Dino, per chi non l'avesse capito è un bel dinosauro, grande quasi come tutto lo schermo, che vi ciuccerà un bel mucchietto di gettoni: questo coin-op è infatti un fac-simile di *Wonder-Boy*, più difficile e molto più corto.
Alla fine di ogni round abbiamo la possibilità di scegliere tra diverse continuazioni, ma alla fine del quinto le tre opportunità offerte sono solo tre diverse schermate finali, seguite dal "rullo" dei programmatori e compagnia bella e dal definitivo Game Over.
Se fosse stato più lungo *Cave Man Ninja* avrebbe sicuramente ottenuto un maggior successo perché è molto carino - grazie ad una grafica da cartoni animati - e "descritto" con una certa ironia che lo rende quasi incruento, nel senso che il nostro cavernicolo deve difendersi da una serie di situazioni più grandi di lui, in tutti i sensi.
Simpaticissimo anche "l'effetto *R-Type*", che viene reso ad esempio con un rapidissimo vorticare di braccia e conseguente lancio di mega-mazza.
Tutto il gioco è godibilissimo e i patiti del genere troveranno sicuramente la maniera di elaborare strategie pazzesche anche con un numero così limitato di round.

FINAL LAP 2

(NAMCO)

Non poteva certo mancare in questa nostra panoramica dell'ultima annata qualche rappresentante del genere che è stato molto spesso ai vertici delle classifiche di gradimento e d'incasso dei coin-op: le corse automobilistiche.
In effetti *Final Lap* e questo "figlioccio" sono stati concepiti più per le sale giochi che per i piccoli locali, perché si raggiunge il massimo del divertimento quando si gioca contemporaneamente in più persone.
Final Lap 2, come il progenitore, è in grado infatti di gestire fino a otto macchine collegate tra loro: ogni concorrente guida un'auto diversa, in gara con le altre sette (e con altre maledette, di color verde, che sbucano dal nulla), e ha la classica visione della pista dal proprio

FOOTBALL CHAMP

(TAITO)

"Non un altro gioco del calcio, ma il miglior gioco del calcio mai fatto!" Questo è lo slogan che campeggia sul depliant ufficiale di *Football Champ*, che potrete trovare in circolazione anche con i nomi *Super Champ* e *Hat Trick Hero* (tutti nomi originali, secondo il paese di diffusione) e che è stato presentato dalla Taito all'AOU (Amusement Operators' Union show), svoltosi a Tokio alla fine di febbraio, con il preciso intento di offrire finalmente un calcio completo.

In effetti sono molto curati tutti gli aspetti del gioco: innanzitutto si può scegliere i colori della propria formazione tra le otto squadre più forti del mondo e quindi abbiamo a disposizione fino a quattro giocatori in campo contemporaneamente, così da poter inventare delle vere e proprie strategie di gioco.

Questo anche perché sono possibili molte azioni spettacolari come colpi di tacco e rovesciate, ma forse la novità più interessante è la possibilità di vedere finalmente puniti certi tackle particolarmente duri (ricordate che rabbia in *World Cup*?), con calci di punizione e di rigore.

Logicamente per ottenere la giusta punizione del torto subito, magari condita da un'ammonizione o un'espulsione, è necessario che l'obesa giacchetta nera che dirige la partita riesca a correre tanto da trovarsi nei pressi dell'azione, altrimenti... ahi, che ginocchiata in faccia! Si può controllare il gioco anche grazie ad un minuscolo radar, stile *Defender*, che è solo uno dei tanti ulteriori particolari (zoomate, scene di giubilo, ecc.) che completano questa stupenda simulazione del gioco più amato dagli italiani (vero Fabio?).

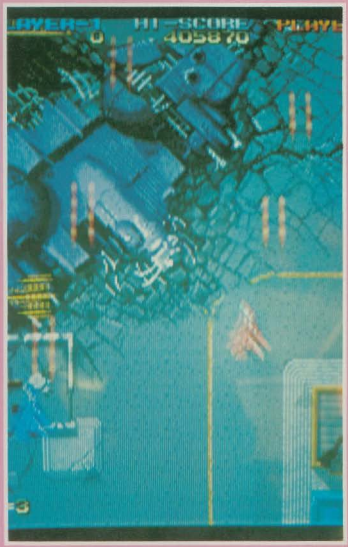
abitacolo, potendo controllare la situazione della gara grazie ad un radar su cui sono visualizzate le posizioni di tutti i concorrenti. Si può anche fare una gara singola, contro il cronometro, ma è molto più divertente giocare in gruppo, magari farsi distanziare apposta e poi recupare infilando gli avversari grazie alla velocità superiore che il computer regala agli inseguitori per vivacizzare la gara. Con *Final Lap 2* si può scegliere tra quattro piste quella più aderente alle proprie caratteristiche tecniche: ci sono infatti due piste veloci e due più tecniche. La U.S.A. è simile alla Test di *Pole Position 2*, da percorrere però nel senso opposto, mentre l'Italy è appena più movimentata; c'è poi la pista della prima versione (Suzuka) e per i deboli di stomaco una bella passeggiata a Monaco, con sbatacchiamento misto continuo.

Inutile rammentarvi che si può correre anche in maniera scorretta, buttando fuori strada le macchine che ci precedono...

STREET FIGHTER II

(CAPCOM)

E' la legge della vita, o meglio è LA LEGGE DELLA STRADA: il più forte vince!
Ma chi è il più forte? E' questa la domanda a cui vuole rispondere questa meraviglia della Capcom, ben più affascinante del suo progenitore.
Il sottoscritto non è certo un fan dei picchiaduro, ma devo ammettere che *Street Fighter II* sfodera un fascino notevole, presentando ben otto personaggi dotati di una fortissima personalità: i migliori lottatori di tutto il mondo. Praticamente è come avere otto giochi in uno perché ogni lottatore presenta una serie personalissima di colpi con le varie combinazioni ottenibili con il joystick e i sei (!) pulsanti, tre per i calci e tre per i pugni. Immancabile l'ormai mitico Ryu, con i suoi terribili Hurricane Punch a Dragon Punch, così come il "traditore" Ken, emigrato in America per perfezionare la sua arte (questa l'ho già sentita da qualche parte!). A ruota segue E. Honda, rappresentante dell'antico Spirito Giapponese, essendo un campione di Sumo e per pareggiare il conto ecco un'altro "yankee", Guile, dallo sguardo gelido e imperscrutabile.
Ma anche il resto del mondo sfodera degli elementi davvero raccomandabili: Chun, l'unica gentildonna che di gentile ha solo il fiocco nei capelli (perchè non stringe molto!), Zangief, pachidermico russo, lento e spaccaossa, l'indiano Dhalsim, maestro di yoga che usa il proprio corpo come Tiramolla ed infine il brasiliano Blanka, che è quanto di più scorretto esista al mondo, ragion per cui è il preferito da molti. Una volta scelto uno di questi "ragazzoni" bisogna affrontare gli altri sette al meglio dei tre incontri; ma una volta finita la serie, ci sarà qualche brutta sorpresa prima di terminare veramente il gioco...
Simpatica infine l'idea della Capcom di segnalare i record ottenuti con più partite indicando il numero dei "continue" nelle ultime due cifre del punteggio finale.



BELLS &WHISTLES

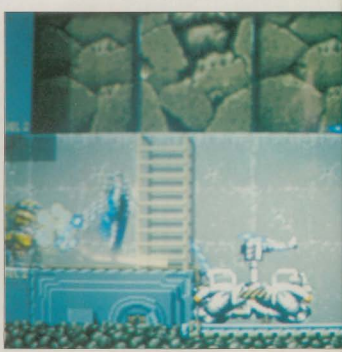
(KONAMI)

Ricordate Asterix? Praticamente alla fine di ogni sua avventura esclamava la mitica frase: "Sono pazzi questi romani!"
Ebbene dopo aver visto questo coin-op della Konami, viene naturale esclamare: "SPAJ!", cioè "sono pazzi questi *japponesi*". *Bells & Whistles* è praticamente il seguito di *Parodius*, è più corto (solo sette fasi invece che dieci), ma è anche più concentrato: ci sono infatti delle fasi di gioco molto impegnative, la cui difficoltà viene esacerbata dalla struttura stessa del gioco.
Questa è basata su una specie di multi-scroll verticale, per cui ci può capitare ad esempio di viaggiare ad alta quota in mezzo a banchi di cumulonembi, con qualche succulento cirro qua e là, e nel contempo vedere molto più in basso (si riceve proprio quest'impressione) una stupenda foresta piena di verde.
Se a questo aggiungete una manciata di formazioni di avversari dall'aspetto più strampalato possibile, che piombano su di voi con abili manovre per eludere i vostri colpi, più vari "struzzi", che sparano un colpo e poi si nascondono sotto terra o sott'acqua, potete capire l'atmosfera di enorme caos che regna in questo gioco.
Ma non è tutto qui, visto che sia per ottenere più punti, sia per migliorare il nostro armamento, bisogna tenere d'occhio i suddetti cirri, ossia quelle piccole nuvolette che a volte arrivano anche a gruppi di cinque o sei.
Quasi tutte infatti celano una campanella, che se colpita rimbalza più in alto e di tanto in tanto cambia colore: se si prende "al naturale", cioè laminata d'oro (anche alla Konami cercano di risparmiare sulle spese) si collezionano punti con la medesima successione di *Parodius*, sino ad un massimo di 10.000, mentre con le altre si ottengono le ormai solite armi supplementari, con l'aggiunta di uno "speed-down", che rallenta la nostra velocità (in alcuni casi può anche tornare utile, ma comunque non si tratta di una novità assoluta: c'era qualcosa di analogo anche in *A.S.O.*).
Simpaticissimo il nostro personaggio, che ricorda il protagonista di *Naughty Boy*, con due minute braccine che lanciano ordigni all'impazzata finché non vengono... amputate! Ma si può rimediare anche a questo, e vale la pena usare qualche gettone per scoprire come e per vedere tutta la fantasmagorica grafica di questo coin-op, completata da una buffa serie di scenette di intermezzo.

STRIKEFORCE

(MIDWAY)

Birbantelli questi americani!
Osano targare Midway questo coin-op che è palesemente il seguito del mitico *Defender* della Williams. Ma ormai si rischia di perdere la testa con il ballo dei marchi: ultimamente pare che sia una società dal nome misteroso, WMS, a controllare i marchi Williams, Bally e Midway, che quindi in realtà individuano la medesima ditta.
Strikeforce è ambientato in un futuro in cui la razza umana ha espanso il proprio dominio ad altri pianeti ed è venuta a contatto con un'altra razza "padrona", quella dei sauriani.
Questi hanno il potere di "assorbire" ogni altra forma di vita, trasformandola in un sauriano.
Logicamente noi siamo l'unica speranza dell'umanità: pilotiamo un'astronave che sorvola la faccia di vari pianeti, come in *Defender*, e logicamente disponiamo di un radar per individuare tutto quello che dobbiamo eliminare o raccogliere.
Se *Defender* era il coin-op più difficile all'epoca, anche *Strikeforce* non scherza affatto: il movimento dell'astronave viene comandato dal semplice joystick, ma in compenso abbiamo tre pulsanti, per sparare, per selezionare le opzioni e per utilizzarle.
Ci sono infatti molte armi con diversi poteri, che si possono raccogliere sul terreno dei pianeti, direttamente con l'astronave o tramite le truppe che possiamo sbarcare sul pianeta stesso.
La grafica è adeguata ai giorni nostri: ogni pianeta è diverso e presenta nuove forme viventi che ci assaltano con sempre maggior furore, creando una grande confusione perché ci sono anche alcune astronavi avversarie piuttosto ingombranti e bellicose.
L'impressione è quindi che ci vorrà un bel mucchietto di gettoni anche questa volta!



GROWL

(TAITO)

"Growl": brontolio sommesso di animali ingabbiati.
Come rimanere insensibili a tanta sofferenza?
Quale migliore occasione potremmo trovare per menare le mani?
In questo originale coin-op dobbiamo infatti affrontare una banda di trafficanti di animali: si tratta in pratica di una variazione del solito picchiaduro a scorrimento multidirezionale a blocchi (cioè l'azione si sposta in un altro ambiente solo quando abbiamo eliminato un certo numero prefissato di avversari), sulla falsariga di *Double Dragon*.

La piccola variazione di *Growl* consiste nel fatto che possiamo scegliere di impersonificare uno dei quattro membri di una squadra speciale, ciascuno dotato di diversa capacità di attacco, di salto e di resistenza ai colpi; se si gioca in quattro contemporaneamente si ottiene quindi un gruppo compatto e ben amalgamato.
Oltre alle varie tecniche proprie delle arti marziali i nostri eroi possono raccogliere una quantità di armi, dal semplice pugnale al lancia-missili, ma ricordate che non sempre le armi più potenti sono le più efficaci, soprattutto quando sono scariche!
Il gioco si svolge attraverso sette round: la caccia ai malfattori parte dalla città, ma poi si sposta su un treno, su una barca, in una jungla e in una caverna, per concludersi nella "tana" segreta della banda, dove ci troveremo faccia a faccia con il boss in persona!

GUN FORCE

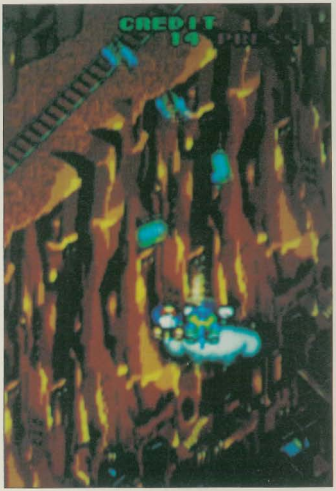
(IREM)

Non so perché, ma ormai quando avvisto un coin-op a scorrimento orizzontale comincio ad avere dei sospetti: quando poi vedo un guerriero equipaggiato a mo' di *Robocop*, con un movimento impacciato come quello di Robocop è inevitabile che la preoccupazione si faccia sempre grande.
Eppure la voglia di giocare *Gun Force* c'è perché la grafica è molto particolare, militaresca, con dei bei toni scuri e metallici, gli avversari sono anche carini, lasciano un mucchio di icone con succose armi supplementari, ma purtroppo la realtà è proprio quella: si tratta di un clone di *Robocop*, che mantiene intatto il difetto principale dell'originale.
Il nostro omino è troppo ingombrante e soggetto ai colpi degli avversari, e la situazione non migliora di molto nemmeno giocando in coppia contemporaneamente.
E' vero che si possono rubare alcuni equipaggiamenti agli avversari, quali jeep e elicotteri, ma anche questi non sono molto più agili e non assicurano un'adeguata protezione.
Teoricamente ci sarebbe un tempo limite per terminare il quadro, ma non abbiate timore: non sopravviverete mai abbastanza per vederlo scadere.
Insomma, *Gun Force* è consigliabile per coloro che sono veramente patiti per il genere, anche se più che un blastatutto potrebbe essere definito come "fatti blastare tutto"!

SKY SMASHER

(NIHON)

Lo dico sempre: "Non bisogna mai fermarsi alle prime impressioni analizzando un coin-op nuovo."
Infatti di primo acchito *Sky Smasher* sembra una copia di *The Last Day*; dopo qualche partita si ha l'impressione di assistere a una nuova versione di *Raiden* quanto a difficoltà, poi si comincia addirittura a pensare a *Lightning Fighters*, ancora più difficile e con qualche fondale simile.
Poi si fa una partita in doppio, anzi in coppia contemporaneamente e sembra di essere su un altro pianeta: molto più facile!
Tutte frottole!
Dopo una sola giornata di gioco (una ventina di partite in due) abbiamo verificato che si riesce ad avanzare con una certa costanza nel gioco perché non ci sono punti "impossibili"; inoltre è sicuramente più difficile, oltre che meno redditizio, giocare in coppia



perché si genera ancora maggior confusione e diventano problematici alcuni passaggi millimetrici in mezzo ai proiettili avversari.
L'avrete già capito: *Sky Smasher* è uno shoot 'em up spaziale a scorrimento verticale obbligato, nel quale guidiamo un caccia piuttosto ingombrante e lento, almeno relativamente agli avversari e ai loro proiettili.
Per fortuna l'armamento a nostra disposizione è più che decente, con uno sparo incrementabile come in *Flying Shark* (abbattendo le formazioni rosse e raccogliendo il relativo simbolino prima che scompaia a fondo schermo), ma soprattutto con un numero limitato di "bombe" che se ben utilizzate sono in pratica delle vite extra!
Infatti la bomba, o meglio il missile, del nostro caccia "raspa" via letteralmente tutto (o quasi) ciò che compare nella zona a fianco e davanti al caccia stesso, compresi i colpi avversari!
Il segreto di questo gioco sta quindi nella gestione esatta dei missili a nostra disposizione, che bisogna utilizzare solo quando è indispensabile anche di fronte ai nemici più ostici e a quelli di fine fase.
A proposito di questi ultimi: ricordate di non mollare i comandi quando li ammazzate, perché la fase successiva incomincia SUBITO!

KEITH WADHAMS PROGETTISTA DI ELVIRA

Intervista di **Derek Dela Fuente**
Traduzione di **Antonella Langiu**
Adattamento di **Fabio Rossi**

Keith ha progettato *Elvira* per la Accolade. L'intervista è stata fatta all'epoca dell'uscita del gioco, con lo scopo di capire esattamente quale sia il lavoro del progettista di giochi.

C+VG - Parlaci di te. Come hai fatto a diventare un game designer?

Keith - Cinque anni fa ero il proprietario di un negozio di software che avevo aperto soprattutto perché mi piacciono molto i giochi.
Parlando con i miei clienti e colleghi ho sviluppato diverse idee, e alla fine ho inventato un gioco per la Games Workshop che si intitolava *Problems of Dreaming* e purtroppo non è mai stato pubblicato.

- Ma come sei entrato nel team della Horrorsoft?

- E' stato tre anni fa, quando ho incontrato il boss della Horrorsoft a una fiera. Ci siamo messi a chiacchierare, e quando gli ho detto che avevo progettato due avventure che nessuna software house aveva voluto pubblicare perché erano troppo cruente siamo diventati amici. La prima cosa che ho fatto è stata *Personal Nightmare*, poi mi sono dedicato al mio vecchio progetto di scrivere un'avventura in cui comparisse Elvira.

- Personal Nightmare *è stato il primo lavoro pubblicato direttamente dalla Horrorsoft. Ha avuto successo?*

- Uhm... Beh, è andato discretamente. Abbiamo venduto 10.000 copie, ma siamo stati danneggiati dal fatto di non essere riusciti a pubblicarlo in America, dove quel genere di giochi vanno molto forte. Tutto sommato, sono rimasto piuttosto deluso.

- Sul tuo biglietto da visita c'è scritto "game designer": come funziona esattamente il tuo lavoro?

- Ti posso fare un esempio con *Elvira*. Tutto comincia sempre con un'idea molto semplice, che in questo caso era quello di costruire una storia attorno a questo personaggio. La prima cosa che abbiamo fatto è stata di decidere di farla muovere in un ambiente limitato e chiuso, per semplificare il lavoro dei grafici.
Visto il personaggio, un castello era l'ideale: da quel punto in poi ho semplicemente pensato che cosa poteva accadere in quel castello.
In *Personal Nightmare* l'idea di base era invece quello di avere una donna murata viva, e di dover tagliarne le dita che sporgevano dal muro con delle cesoie (penso che sia stato questo aspetto che non piaceva alle software house quando andavo a proporlo). Per rimpolpare lo scenario, ho ambientato la storia in un piccolo villaggio gotico, ideale per le storie horror. In realtà mi ispiro molto ai film: ne vedo un sacco. Penso sia una cosa normale, perché ogni volta che vedo un nuovo film o leggo qualcosa, scopro che non c'è mai niente di veramente originale; ogni autore influenza quelli che vengono dopo di lui.

- Non hai ancora spiegato come si svolge la tua giornata.

- Non c'è uno schema preciso. Non appena mi viene qualche idea la butto giù su

carta, poi la espando in una sceneggiatura. Di solito la lascio perdere per sei mesi, poi la riguardo e se mi piace ancora vuol dire che è una buona base su cui costruire un gioco. E' proprio come scrivere un libro: se non riesci a scrivere almeno cinquanta pagine appassionanti, puoi lasciar perdere subito il lavoro. Le avventure testuali sono scomparse solo perché ormai mancavano di originalità: se si è capaci di scrivere una buona sceneggiatura, alla gente piacerà sia sotto forma di libro che di film, o di gioco per computer.
In passato c'è stata una software house che aveva realizzato delle versioni su computer di alcuni libri famosi, e ha ottenuto un notevole successo. Ad esempio, c'era una meravigliosa versione di *Farenheit 451*, e un ottimo romanzo interattivo di Perry Mason.

- Che tipo di ricerca hai fatto per Elvira*?*

- Prima sono andato a vedere il film, poi ho incontrato l'attrice in diverse occasioni e abbiamo parlato a lungo. E' incredibile vedere come sia diversa senza il trucco e il costume: Cassandra è una ragazza simpaticissima, e quando interpreta Elvira si cala totalmente in un'altra identità.
In America il suo personaggio è molto famoso: Elvira presenta i film dell'orrore di serie B sulla TV via cavo, e continua a interrompere la proiezione per fare commenti sulla squallidità della storia e farsi quattro risate con gli spettatori. Ho fatto delle telefonate intercontinentali con lei solo per avere alcune informazioni.

- Sai programmare?

- No.

- Ci sono state delle difficoltà nel lavorare con i programmatori?

- No. I ho dato loro 150 fogli di scenario, e se mancava qualcosa venivano da me e io preparavo in breve tempo una sottotrama che risolvesse il problema. Una volta che hai le idee chiare fare modifiche è facilissimo. La cosa difficile è stata seguire il contratto con Cassandra, che prevedeva che il personaggio di Elvira non fosse mai ucciso - alla fine ho dovuto relegarla a un ruolo secondario.

- Cassandra Patterson ha contribuito in qualche modo alla progettazione?

- Una volta che avevo completato lo scenario, glielo ho presentato e ho ottenuto la sua approvazione. Se non fosse stata soddisfatta non avremmo potuto procedere con la lavorazione. L'unica modifica che ha voluto riguardava una grossa croce, che ha voluto cambiare in un anello perché era più adatto alla sua immagine.
E' stata anche molto felice del fatto che la sua immagine fosse un po' dappertutto nel gioco e nella confezione, perché colleziona qualsiasi oggetto la riguardi.

- Come fai a evolvere un'idea e a svilupparla all'interno del gioco?

- Dal momento che scrivo avventure, so che i giocatori vogliono incontrare molti problemi di diversa difficoltà. Di conseguenza, una volta che ho l'ambientazione penso a tutto quel che può accadervi per ostacolare il giocatore e come rendere interessante la soluzione di ogni problema.

- Quando progetti un gioco tieni conto delle limitazioni dei computer su cui girerà?

- A dir la verità dovrei, ma non lo faccio mai. Se mi lasciassi influenzare troppo da quelle che sono considerate limiti invalicabili, la storia ne soffrirebbe troppo. In realtà, una volta che c'è un buon concetto si riesce sempre a trovare il modo di metterlo su computer. L'unica volta che non ci siamo riusciti è stato in *Personal Nightmare*, che originariamente doveva aprirsi con un questionario in cui il giocatore indicava diverse informazioni. Il villaggio in cui era ambientato il gioco avrebbe dovuto basarsi su quelle informazioni: ad esempio, se il giocatore aveva paura dei ragni ne avrebbe trovati ovunque. Purtroppo all'epoca i programmatori non ce l'hanno fatta, ma se dovessimo riscrivere *PN* oggi sicuramente non ci sarebbe nessun problema nell'implementare questa idea.

- Quanto tempo c'è voluto per realizzare Elvira *dall'inizio alla fine?*

- 18 mesi.

- Di solito in Europa è lo stesso programmatore a progettare il gioco. Pensi che il sistema americano, che divide i due compiti, produca lavori migliori?

- Direi di sì. Se ogni persona si occcupa di un solo aspetto, può curarlo molto di più. Oggi come oggi il pubblico accetta anche giochi banali, ma col passare del tempo l'età media dell'utente si alzerà e saranno sempre più richieste trame complesse e intelligenti. Penso che basteranno 4 anni perché questo accada. Inoltre gli sviluppi nella tecnologia renderanno sempre più facile il lavoro del programmatore, e le idee originali assumeranno maggiore importanza rispetto alle routine impiegate.

- Come sarà il futuro dei videogiochi?

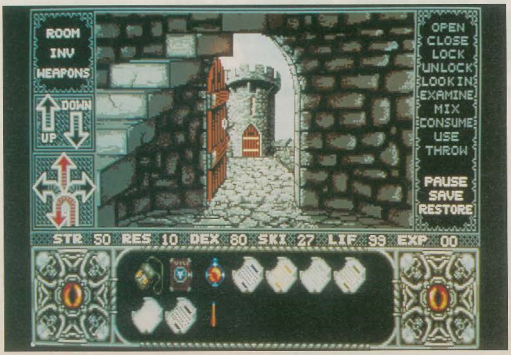
- Come dicevo prima, più il tempo passa, più la gente vuole giochi complessi. Non penso che chi comprerà il CDTV si accontenterà di giocare a *Robocop*: pretenderà un gigabyte di gioco! Il grosso errore dell'industria sta nel non aver considerato che la gente cresce. Fare giochi così semplici può andare bene per i bambini, ma chi è stato bambino dieci anni fa adesso vuole prodotti migliori, e se non gli vengono offerti si dedicherà ad altri passatempi. In questo senso, l'industria americana è molto più adulta e professionale rispetto a quella europea.

- Ci sono dei giochi che vorresti avere programmato tu?

- Mi sarebbe piaciuto molto lavorare sui *Police Quest* della Sierra. Trovo molto belle anche alcune vecchie avventure della Broderbund: peccato che non siano più in circolazione!

- Quali sono i tuoi progetti futuri?

- Un sacco. Il mio prossimo gioco che arriverà nei negozi si dovrebbe chiamare *Mad Mitch*, ed è un'avventura ambientata nella seconda guerra mondiale. Il giocatore controlla una pattuglia di sei soldati nella giungla e deve usare le tecniche impiegate nella realtà, altrimenti verrà sicuramente sconfitto. Ci vediamo sui vostri monitor!



E' IN EDICOLA COMPUTER + VIDEOGIOCHI

la rivista di videogiochi più venduta al mondo, vero e proprio punto

COMPUTER + video GIOCHI

di riferimento e d'incontro per migliaia di appassionati videogiocatori.

Ogni mese 100 pagine di recensioni, trucchi e segreti,

COMPUTER + video GIOCHI

news, interviste e servizi speciali; nonchè rubriche apocalittiche.

Computer + Videogiochi è una pubblicazione

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

IL FUTURO DEI COIN-OP

COSA CI ASPETTA PROSSIMAMENTE IN SALA GIOCHI

di **M. Miccoli**

Ma che idea balzana! Chiedermi di fare un articolo su ciò che accadrà nel mondo dei coin-op nei prossimi dieci anni!
Mi fa venire i brividi solo l'idea, perché tra dieci anni "dovremmo" essere nel 2001: che ne dite della profezia "Mille non più mille..."?
Lasciando perdere Nostradamus, l'Apocalisse e compagnia bella, vi confesserò che una domanda del genere esula un tantino dal mio modo di vivere, un po' alla giornata e senza grosse programmazioni.
Però non sono certo il tipo che si tira indietro se viene provocato, visto che sotto sotto qualche ideuzza ce l'ha anche il sottoscritto: ad esempio qualche anno fa un boss di una software house italiana mi chiese di dargli uno spunto per un videogioco basato su un concetto nuovo.
Dopo breve meditazione, esclamai: "Che ne pensa di un bel simulatore di moto, con marce e tutto il resto?!"
Il commento non fu dei più benevoli, eppure dopo un annetto la Sega presentò *Hang-On*: 20.000 unità vendute dal 1985 ad oggi, più almeno altrettante copie non autorizzate, secondo i dati forniti dalla casa di Tokyo...
Vediamo quindi quali sono le idee che frullano nel cervellone dei manager delle software house. Attualmente qual è il problema fondamentale per i videogiochi da bar?
Semplice: hanno perso il loro predominio tecnologico sui "fratelli minori", ossia i videogiochi casalinghi, sia su console che su computer, tanto che qualche cattivo profeta da me interpellato ha previsto addirittura un'eclissi totale dei coin-op in favore delle console (ma stiamo scherzando?!).
Per ovviare a questo appiattimento di valori bisogna logicamente puntare su nuovi fattori che non possano essere offerti dai sistemi di intrattenimento casalinghi.
E, portando alle estreme conseguenze questo necessario rinnovamento tecnologico, si acuirà un fenomeno che già oggi è sotto i nostri occhi: per giocare con i coin-op non basterà più andare al baretto o alla latteria sotto casa, perché solo i locali più grossi e le sale giochi potranno assicurare il ritorno economico indispensabile per l'acquisto dei costosissimi ultimi arrivati.
Questa è già una realtà dei giorni nostri perché ormai pure le semplici "schede logiche" per i cosiddetti "prontoscheda" (mobili con monitor, alimentazione, pulsanteria e gettoniera standard, che si collegano con una semplice interfaccia a qualsiasi scheda), costano fior di quattrini, dal milione di lire in su.
E' vero che si sta formando un filone di convinti assertori dei sistemi che offrono più videogiochi con un unico mobile, ma il fatto stesso che ad esempio il Neo-Geo sia già disponibile come console casalinga (anche se le cartucce dei coin-op sembra non siano compatibili) indica che questa è solo una strada transitoria, che potrà avere valore per un limitato numero di anni o comunque non costituirà l'elemento trainante del mercato dei coin-op.
Insomma, ci sarà sempre chi preferirà spendere qualche gettone di tanto in tanto piuttosto che spendere un capitale per comprarsi console e cartucce varie, ma in futuro ci vorrà ben altro per continuare ad attirare le masse nelle sale giochi.
In effetti la via più semplice - per modo di dire- è puntare sul fattore spettacolare: quale sistema casalingo sarà mai in grado di offrire un cabinato dotato di sediolini pneumatici, fino ad arrivare alle strutture che vi sballottano in tutte le direzioni, come accade nell'ultima follia della Sega, *R360*?!
Però il punto dolente rimane sempre il software, perché se è vero che più sensi sono coinvolti più la simulazione diventa reale, è ancora più vero che si tratta

sempre di un gioco, che deve principalmente divertire: sembra lapalissiano, ma il problema è proprio progettare qualcosa che vada incontro ai gusti di un sufficiente numero di persone, giacché non siamo tutti uguali. E forse è proprio il modo di divertirsi della gente che sta cambiando, spingendo sempre più questo mondo di puro sollazzo verso un impegno che si estrinseca in varie forme. Ci sarà sempre meno spazio per chi offre mobili scomodi, sbrecciati, sudici, con monitor vecchi e sfarfalleggianti, con comandi e gettoniere in disordine: la gente ormai pretende di sedersi e di giocare comodamente, magari in una "slitta" a due posti con monitor gigante, per non parlare del *Mega-show*, l'ultima meraviglia presentata all'ENADA 91, che dispone di quattro posti, plancia predisposta per qualsiasi gioco, proiettore che riproduce un'immagine di quasi 100 pollici, con un impianto sonoro tale da far invidia ad hi-fi professionale. Tutto ciò naturalmente deve essere sempre supportato da un software adeguato: ho visto due tra imigliori coin-op del 91, *Street Fighter II* e *Golfing Greats*, sul *Mega-show* e devo dire che sono ancora più godibili, quasi irresistibili. Ma anche a livello di software la gente non si accontenta più e vuole avvicinarsi sempre più alla realtà: tre sono le vie che cercheranno di esaudire questa esigenza. Per la prima si tratta di un "ritorno di fiamma": rispunta infatti la tecnologia al laser, che da molti operatori viene guardata con sospetto a causa dei clamorosi "bagni" subiti a metà degli anni '80. Ma vedendo *Mad Dog* dell'Atari si capisce che siamo sulla strada giusta, anche se c'è molto da lavorare (ma tanto noi stiamo parlando dei prossimi dieci anni...).
In realtà la strada che si sta aprendo utilizza una nuova tecnologia, basata sul compact disc, che viene utilizzato come ROM, immagazzinando e riproducendo con il metodo digitale immagini video riprese dal vero.
Questa tecnica, chiamata "Digital Video Interactive" (DVI), è stata creata dalla Data East di Tokyo in collaborazione con la Intel giapponese, sussidiaria della società americana, ed è già stata sottoposta a una serie di test che durano dall'estate del 1990. Poiché pare che tali prove abbiano avuto un buon successo già si parla di iniziare la produzione in serie (e di puntare in un prossimo futuro anche a un CD/DVI domestico). Per fortuna pare anche che la Data East intenda fornire la tecnica ad altri fabbricanti, in modo da diffondere in maniera massiccia il "videogioco interattivo". Un'altra strada che ormai è già in fase di piena realizzazione e diffusione è quella della realtà virtuale: la W Industries ha presentato da qualche mese il sistema *Virtuality*, che cattura il giocatore in un mondo tridimensionale generato dal computer. Il cuore del sistema è un computer *Expality*, dotato di un lettore CD-ROM, che stavolta fa da supporto al programma grafico *Animette*, che invia le immagine create ad un visore dotato di due schermi video (per creare l'effetto tridimensionale). Questo visore, chiamato *Visette*, è dotato anche di una cuffia stereofonica, che immerge il giocatore in un sonoro estremamente realistico, e si adatta a qualsiasi testa; infine c'è la possibilità di utilizzare un microfonino per comunicare con un amico che utilizzi un'altra unità *Virtuality* collegata. In pratica, spostando la testa si cambia tutta la prspetiva dell'ambiente che ci circonda, come accade nella realtà! Per il momento sono stati presentati due giochi di combattimento, *VTOL*, basato sul jet a decollo verticale Harrier, e *Battlesphere*, gioco spaziale in cui si guida un'astronave; il bello è che oltre a giocare in due o più persone contro il computer, si può ingaggiare anche una battaglia tra i vari partecipanti, sempre che si riesca a trovare una sala giochi talmente ricca da poter acquistare più unità.
Ed infine: indovinate un po' da chi è stata battuta per prima l'ultima via per giungere alla massima simulazione della realtà? Ma dalla Sega, naturalmente! All'ultima ACME (American Coin Macine Exposition), svoltasi a Las Vegas dal 22 al 24 marzo scorsi, la vulcanica casa californiana ha presentato *Hologram Time Traveller*, un coin-op che utilizza la tecnica degli ologrammi in maniera mirabile e, pare, ben visibile da ogni angolazione. Il gocatore guida il protagonista, tramite un joystick e due pulsanti, in un viaggio fantastico, dall'aspetto grafico incredibilmente tridimensionale: non vediamo l'ora di vederlo dal vivo!
Per un settore che dovrebbe morire da un momento all'altro mi sembra che tutto sommato ci siano delle prospettive abbastanza interessanti! E chissa quanto tempo dovremo aspettare un coin-op collegato direttamente col nostro cervello?!

RENEGADE, UN OSSO TROPPO DURO...

Intervista di **Derek Dela Fuente**
Traduzione di **Antonella Langiu**
Adattamento di **Simone Crosignani**

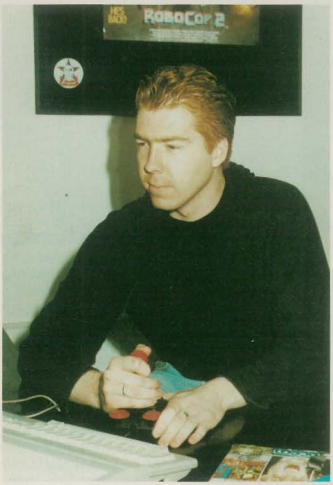
Certamente avrete tutti saputo che uno dei team di programmazione più famosi nel Regno Unito ha lasciato la Mirrorsoft per fondare la propia software house: il team in questione è quello degli straconosciuti Bitmap Brothers e la loro nuova casa si chiama Renegade. Chiamare la Renegade casa o software house è però estremamente limitativo: in realtà si tratta di un'impresa totalmente innovativa, realizzata in collaborazione con l'altrettanto famosa etichetta discografica Rhythm King Records. Il loro scopo principale è quello di presentare i videogiochi in un modo totalmente differente cercando di catturare l'attenzione di quella parte di pubblico che ritiene i videogames un divertimento per ragazzini che stanno per ore e ore nella loro cameretta a sparare a qualche alieno verde. La Renegade vuole diventare leader nel proprio settore e i Bitmap pensano che l'unico modo perché ciò avvenga sia quello di cambiare drasticamente il marketing e la presentazione dei propri prodotti. Uno dei più frequenti errori in cui si può incorrere è quello di credere che i Bitmap Brothers siano un team composto da tre sole persone: in realtà ai tre componenti primari si sono lentamente aggregati un certo numero di grafici, musicisti e programmatori. Ma tutto questo ce lo possono spiegare molto meglio loro in quest'intervista rilasciata al loro quartier generale. Oltre ai Bitmap Brothers (Eric Matthews, Mike Montgomery, Steve Kelly) e al team Renegade al completo (Mark Coleman e Dan Malone - grafici, Steve Tall e Sean Griffiths - programmatori e designer e Philip Wilcox - designer e produttore) erano presenti Tom Watson, ex-PR della Mirrorsoft e Martin Heath, boss dell'etichetta Rhythm King, compagnia ora miliardaria e produttrice di autentiche star quali Betty Boo e gli S'Express.

C+VG - Partiamo dal principio: come e quando si sono conosciuti i Bitmap Brothers?

Mike Montgomery - Se non ricordo male è stato in prigione... No, scherzo: io stavo lavorando per la Leisure Software (*Scrabble* e *Cluedo*), Steve Kelly era alla Psion dove lavoravano interamente su Spectrum e un giorno è piombato nei nostri uffici per avere alcune informazioni circa un gioco. Abbiamo iniziato così a parlare, a bere una birra assieme e subito è iniziata un'amicizia. Steve stava anche lavorando con Eric per un'altra società e in seguito Eric ha iniziato a lavorare per la Leisure. S'è così formato una sorta di triangolo che ci ha visti ancora protagonisti quando a Steve e Eric è stata affidata la programmazione di un gioco di karate sul QL e su ST e al sottoscritto su Amiga. Quello è stato il primo vero prodotto interamente realizzato dai Bitmap Bros. Solo in seguito sono arrivati *Xenon*, *Speedball*...

C+VG - E Xenon 2*? In che modo sono stati coinvolti i Bitmap Bros.? Sembra ci sia stata un po' di confusione riguardo a questo gioco...*

M.M. - *Xenon 2* è stato programmato dall'Assembly Line perché Steve ed io stavamo lavorando pressoché a tempo pieno a *Cadaver*. Noi ci siamo occupati quasi esclusivamente dela progettazione e della grafica e in un

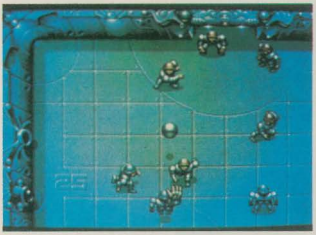


certo senso si può dire che siamo stati più impegnati in quel progetto che i programmatori stessi. E' molto semplice e limitativo per le riviste dire solamente che i tre Bitmap "hanno fatto un gioco" - mi riferisco soprattutto alla stampa britannica, perché le riviste straniere tendono a occuparsi più a fondo dei vari progetti e a

essere più obiettivi.
Martin Heath - La stessa cosa succede nell'industria musicale: la gente si dimentica dei direttori, degli autori, dei tecnici, dei produttori, di tutte quelle persone insomma che sono state ore e ore sedute al mixer per realizzare il prodotto finale - il merito va tutto ai cantanti e non al resto dello staff che fatica in egual, se non maggiore, misura degli artisti stessi.
Tom Watson - Secondo me quello che è più importante in un progetto sono le idee originali come il concept, la trama di gioco, il background, le idee grafiche e non necessariamente la programmazione vera e propria: lo scopo della Renegade è così quello di distribuire il carico di lavoro in modo da ottenere i migliori risultati. Quando pensate ai Bitmap Brothers dovete considerarli come una compagnia vera e propria e non come un team isolato di tre soli programmatori.

C+ VG - Quali sono state le vostre influenze maggiori nello scrivere giochi? Da dove pigliate ispirazione per il design di quest'ultimi?

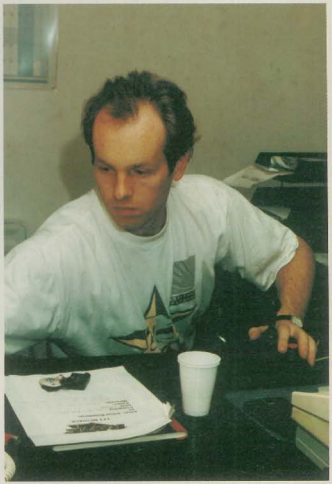
M.M. & Steve Kelly - Dalla birra, è ovvio! Tutti i giochi che sono in circolazione e tutti quelli che abbiamo giocato nel passato contribuiscono a farci venire idee originali anche se credo che pigliamo ispirazione da tutto quello che ci circonda, dalla nostra vita quotidiana. Siamo veramente motivati perché programmare è così esaltante! Solo il fatto di riuscire a risolvere i molti problemi che si presentano nel realizzare un gioco è una ricompensa incredibile. Per esempio, ci eravamo prefissati l'obbiettivo di rendere *Xenon 2* più veloce di *Speedball* riuscendo, nonostante i numerosi (e grossi) alieni su schermo contemporaneamente, a fare scrollare il tutto nella maniera più fluida possibile. Adesso invece stiamo concentrando i nostri sforzi sulla parte sonora dei giochi. Ci siamo chiesti se potevamo migliorare drasticamente la nostra programmazione e la grafica e, essendo la risposta negativa, abbiamo deciso di rinforzare l'elemento che ritenevamo più debole - il sonoro appunto. Potremmo sembrare un pochettino presuntuosi ma crediamo veramente di avere nel nostro



team alcuni dei migliori artisti grafici nel settore dei videogiochi.

C+VG - Quanta memoria lasciate libera per il sonoro e quanto sarà importante quest'ultimo nei vostri prossimi giochi?

M.M. & S.K. - All'inizio ne lasciavamo davvero poca, ma ora tutto è cambiato. Con *Cadaver* per Amiga ad esempio abbiamo realizzato due versioni, una per i possessori di sistemi a 512K e l'altra per quelli con 1 Mega o più e abbiamo usato circa 360K di effetti sonori. La versione per ST avrà un sonoro galattico perché abbiamo affidato il tutto a musicisti veramente in gamba. Per ora stiamo limitando il nostro sfruttamento delle capacità del STE ma può darsi che lo sfrutteremo al cento per cento prima o poi. Una delle ragioni di questo è che quando è uscita questa macchina abbiamo contattato l'Atari per dirgli che avevamo intenzione di realizzare i nostri giochi su STE ma non abbiamo ricevuto né una risposta né un comunicato. Così, anche se avremmo voluto spaccargli la faccia, a partire da *Gods* inizieremo a sfruttare l'Atari STE in piccola misura per aumentare gradualmente con i nostri prodotti futuri. A proposito del sonoro devo sottolineare che per realizzarlo utilizziamo *Quartet* sia su Amiga che su ST perché è un programma davvero eccezionale. Abbiamo speso un sacco di tempo per ottenere degli effetti sonori prossimi alla perfezione con Gods e la cosa migliore che potevamo fare (e infatti così è stato) era di affidare la parte sonora dei nostri giochi a musicisti professionisti e non solo a musicisti su computer.



C+VG - Quale altre utility...

ehm... utilizzate di solito?

M.M. & S.K. - Usiamo *Snasm* sul PC, collegato all'Amiga e al ST: è veramente galattico! E' incredibile perché questa utility è uscita proprio quando stavamo lavorando a un nostro debugger e assembler, ma dopo averlo visto abbiamo piantato lì perché aveva veramente quasi tutto quello che desideravamo da un progtramma di questo genere. Per quanto riguarda la grafica invece *Degas Elite* su ST e *Dpaint* sull'Amiga anche se, purtroppo, quest'ultimo ha un sacco di bug! A dire il vero la miglior utility grafica sarà quella che scriveremo noi stessi prima o poi perché sarà studiata esclusivamente per le nostre esigenze; essendo a stretto contatto con tutti i nostri grafici spesso sentiamo brontolii e lamentele riguardo alle limitazioni di molti prodotti e così stiamo ottenendo sempre più idee per il pacchetto grafico "definitivo".

C+VG - Parlando di programmazione c'è qualche macchina che presenta problemi davvero grossi per la realizzazione di un gioco?

M.M. & S.K. - Mah... L'Atari ST ha dei grossi problemi per quanto riguarda lo scrolling e ci vuole davvero un sacco d'esperienza per riuscire ad averne uno fluido al cento per cento, soprattutto alla velocità a cui vanno i giochi al giorno d'oggi.

C+VG - Quali sono i vostri giochi e programmatori preferiti?

M.M. - *Plotting* è senza dubbio il nostro favorito del momento, ma devo ammettere che io adoro letteralmente la sequenza di trasferimento di *Paradroid 90*. Comunque in generale giochiamo a tutto quello che vediamo, senza troppe distinzioni, anche se non andiamo quasi mai in sala giochi per vedere gli ultimi terrificanti coin-op, cosa che fa la maggior parte dei programmatori nostri amici. A dire il vero siamo così impegnati che i giochi nuovi spesso ci capitano sotto mano solo per caso. Sai, io sono il più vecchio del gruppo, e alla fine della giornata l'unica cosa che mi concedo prima di tornare a casa da mia moglie e dai miei figli è una bella bevuta. Per quanto riguarda i programmatori Andrew Braybrook è, all'unanimità, il nostro preferito.

C+VG - Ehi Mike, parlando di anzianità, la musica della Rythm King sembra destinata alla generazione precedente alla tua! A te piacciono Betty Boo & C.?

M.M. - Grazie per il complimento, vi amo! Veramente a me piace quasi tutta la dance music della Rythm King, ma ascolto anche un sacco di altra musica dal Jazz al blues al soul.

C+VG - Ma i Bitmap non parlano davvero mai di argomenti seri?

M.M. - Solo quando siamo ubriachi!
Naturalmente dobbiamo prendere spesso decisioni serie quando siamo sotto pressione e, essendo in tre, ci sono spesso tre differenti opinioni e in genere ne esce un compromesso utilizzando tutte tre le idee. Vedi, se fossimo in due, allora sì si creerebbero un sacco di problemi...

IL TOTOCOMPUTER

di **M. Anticoli** & **M. Tortolina**

Già da qualche anno, è grande il successo tributato agli elaboratori dagli appassionati giocatori di schedine. Ormai anche il sistemista più sprovveduto si aiuta con il computer, al fine di ottenere le maggiori probabilità di vincita con la minor spesa possibile. Il parco software dedicato è veramente nutrito: si parte dai vecchi e semplici riduttori normali (molti si trovano di pubblico dominio) e si finisce con i pacchetti super professionali (solitamente usati nelle sole ricevitorie) capaci di imporre ai sistemi notevoli e sofisticate riduzioni. Per molti versi Amiga è rimasto, sino ad oggi, un po' ai margini di questa attività, forse per le sue caratteristiche prettamente orientate verso la grafica e anche, diciamolo pure, perché i programmatori italiani impegnati nel settore hanno finora preferito lavorare con i tradizionali e più conosciuti PC. Solo negli ultimi tempi si è potuto notare in questo campo un certo fermento e anche sui periodici specializzati nella sistemistica si incominciano a vedere le pubblicità dei programmi Totocalcio per Amiga. Tra questi ricordiamo TOTOAMIGA e SISTHEMA, disponibili in versioni amatoriali e professionali; queste ultime si differenziano dalle prime solitamente dalla possibilità di accedere alla stampa diretta sulle schedine.

Totomania

Il pacchetto che prendiamo qui in esame è TOTOMANIA della software house italiana IDEA. La confezione, con raffigurato un benaugurante gruzzolo di soldi, contiene il disco programma e dati e un buon manuale completato da alcune nozioni sugli sviluppi dei sistemi. Il capitolo di introduzione ci dice che si dovrebbero scollegare dal computer gli eventuali drive e le periferiche, la cosa ci lascia un po' perplessi ma infiliamo lo stesso il disco nel drive senza aver modificato nulla dal nostro Amiga comprendente hard disk, memoria, stampante e secondo drive. Funziona tutto e dallo schermo Workbench appaiono le icone dei due tool principali: TOTOMANIA, per elaborare, e STAMPA, per stampare su tabulato i dati ottenuti. Un doppio click fa "scattare" TOTOMANIA che ci porta ad un requester che richiede una parola di una certa linea del manuale: è la chiave per entrare, provate a sbagliarla e il vostro monitor comincerà ad "urlare". Si accede così al primo dei quattro schermi, collegati tra loro, di cui è dotato TOTOMANIA. E' in pratica l'editor del sistema da realizzare e la prima cosa che ci balza all'attenzione, è che non si tratta della normale mascherina che accetta i segni 1X2. Dopo, infatti, avere inserito i nomi delle squadre che compongono la schedina, l'editor attende l'inserimento delle sole percentuali di successo dei tre segni (detto picchetto e riportato dai vari giornali specializzati) e in base a queste formerà automaticamente un primo sistema integrale. Le percentuali possono essere calcolate anche automaticamente, inserendo i tabellini delle squadre partecipanti; per intenderci i tabellini sono i dati riportati da tutti i quotidiani sportivi sulle partite disputate vinte e perse in casa e fuori dalle varie squadre. Il tutto si muove tramite una buona interfaccia utente degna di Amiga che solo in alcuni casi pare un po' troppo appesantita da eccessivi preziosismi e limitata dalla programmazione realizzata in BASIC compilato. Terminata la prima fase, ci si può apprestare a snellire il sistema tramite una prima riduzione. L'elaborazione è determinata dalle sezioni, il cui numero non può essere superiore a tre (dividono in pratica le colonne) e dal numero delle triple a queste assegnate (sino a tredici). TOTOMA-

NIA si basa per l'input solo sulle triple e non sulle fisse e doppie che vengono però determinate in base ai valori percentuali dalla particolare elaborazione del sistema.
L'opzione ELABORA ci dà modo di visualizzare le schedine e le colonne, con i relativi costi, portandoci nella seconda schermata.
Da questa si potrà accedere all'archiviazione su disco oppure, attivando con un gadget il terzo pannello, ad ulteriori riduzioni del sistema mediante il condizionamento del numero dei segni, dei consecutivi e delle interruzioni. Da notare che prima di decidere di archiviare il progetto del sistema, bisogna accertarsi di non essere in condizione di dover apportare modifiche, in quanto non sarà più possibile editarlo ma solamente stamparne le caratteristiche con il tool di stampa o passarlo allo spoglio elettronico.
Lo spoglio è il compito del quarto schermo di TOTOMANIA, indispensabile specialmente se si sono giocate molte colonne, ci fornisce, dopo l'introduzione della colonna vincente, tutti i punteggi ottenuti e su quale schedina e colonna sono stati ottenuti.

Conclusioni

Migliorabile senza dubbio in alcune sue parti, come, ad esempio, l'accesso all'archiviazione e la gestione dei device (non è infatti prevista alcuna scelta di percorso tramite requester), TOTOMANIA si presenta ad un pubblico senza eccessive pretese come un buon programma molto semplice da usare anche per chi di Totocalcio ne capisce poco. E' necessario constatare, inoltre, che il BASIC compilato con cui è stato programmato TOTOMANIA non spicca certo per le sue capacità di sfruttare al meglio le qualità della macchina. E' quindi auspicabile che le caratteristiche interessanti del programma vengano un giorno migliorate e ampliate con linguaggi decisamente più idonei a moderne tecniche di programmazione.

Sisthema

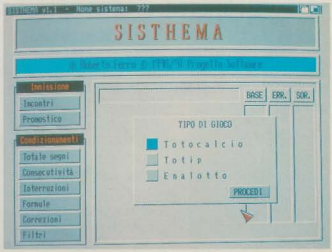
Il pacchetto è contenuto in una elegante scatola di cartone bianco con in alto il nome del programma sotto al disegno del logo della Progetto Software (che altro non è che "i canoni proporzionali" di Leonardo da Vinci).
Nel pacchetto è incluso un manuale, naturalmente in italiano e un disco contenente il programma.

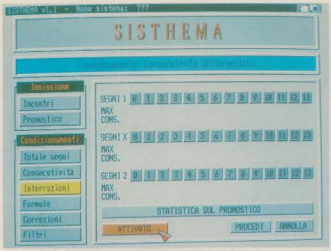
Il manuale

Il manuale è composto da 48 pagine che a prima vista potrebbero sembrare poche, ma leggendolo, siamo rimasti colpiti da questo "vademecum" all'elaborazione di sistemi.
Infatti, oltre a spiegare benissimo come far funzionare al meglio il programma, descrive alcuni concetti fondamentali sui condizionamenti, non conosciuti ai più.
Sicuramente in un programma il manuale incluso ha una certa importanza, ma le software house e i programmatori molto spesso, pur di arrivare primi sul mercato, non se ne preoccupano molto, scoraggiando l'utente ben intenzionato.
Di questo la Progetto Software ne ha preso nota e molte energie sono state spese nella realizzazione di questo minuscolo ma utilissimo libricino.
Inoltre, oltre al classico manuale, uguale per tutte le versioni, nella versione Plus di Sisthema, è compreso anche il manuale per la stampa su stampante; anche questo manuale è ben fatto e riporta, addirittura, alcune soluzioni ai problemi più comuni.

Il programma

La prima volta che vidi questo programma, esattamente all'Amiga Days '89 a Roma, rimasi colpito dall'interfaccia grafica 3D e dalla facilità d'uso.
Dopo quasi due anni di lavoro, sono stati apportati molti accorgimenti a quella prima release, forse possiamo chiamarla beta-version, presentatami da Roberto Ferro, programmatore di Sisthema, ma le due note fondamentali non sono state rimosse.
Dopo aver caricato il programma, la prima cosa che vi verrà chiesto è il tipo di gioco che volete fare (Totocalcio, Totip ed Enalotto) in maniera da inibire alcune voci non interessanti per il tipo di gioco (ad esempio, se si sceglie il Totip, la voce Incontri viene inibita e i pronostici diminuiscono a 12).
Nella parte a sinistra dello schermo, ci sono due menu principali: Immissioni e Condizionamenti.
Naturalmente, il primo submenu da selezionare è "Pronostico" (nel caso del Totocalcio, prima è consigliabile introdurre gli Incontri).
Dopo aver immesso la nostra colonna vincente, si può iniziare a "condizionare" la nostra schedina.





I tipi di condizionamenti sono: Condizionamento in base al totale segni, Consecutività differenziata, Interruzioni, Formule Derivate per inclusione ed esclusione, Correzione d'errori a livelli ibridi, Colonne filtro.Ogni "condizionamento" dispone di un proprio pannello di controllo da dove è possibile effettuare le varie scelte.
Con Sisthema è possibile "memorizzare" ogni tipo di condizionamento, ma per includerlo nell'elaborazione finale, bisogna "attivare" il condizionamento. Naturalmente, non potevano mancare i classici menu pull-down, con ben cinque voci: Gestione, Elaborazione, Colonne, Stampa, Utilità.
Da queste voci è possibile: caricare/salvare, sviluppare (normale o veloce), ridurre (semplice o ottimizzata e per sistemi integrali e condizionati), avere i dati sul sistema, vedere le colonne (ridotte o condizionate), cambiare il costo della colonna, cercare la colonna vincente, e, infine, nella versione Plus, stampare l'elaborato e/o condizionamenti.
Dopo aver provato, con sempre a portata di mano il manualetto, le varie voci dei menu, la cosa che mi è venuta subito in mente, è che i vari menu di input sono quelli posti sulla sinistra dello schermo, mentre i menu "a tendina" sono di controllo e gestione della nostra schedina.
Penso che ciò sia una buonissima idea, al fine di distingure le varie fasi di lavoro e anche per non "inciampare", per la frenesia di vincere, in qualche "guaio".

Conclusioni

E' il primo programma di elaborazioni di sistemi per il vasto pubblico di Amiga, e sicuramente non possiamo che promuoverlo a pieni voti. A questo programma non sono proprio riuscito a trovargli un difetto!!
Lo staff di sviluppo, i fratelli Ferro, ha dimostrato, oltre a una ottima conoscenza sull'argomento, di aver preso nota dei vari difetti dei programmi, non solo di elaborazioni di sistemi anche perché in ordine cronologico Sisthema è il primo, per non "ricascare" in errori già fatti. Dal punto di vista tecnico, nei condizionamenti non manca nulla e nulla è lasciato al caso; inoltre, cosa molto importante, il tempo di elaborazione è accettabile.
A questo punto, vale la pena di parlare del prezzo, solo L.79.000+IVA la versione base, che sicuramente, per un programma evergreen, non è tantissimo.

Sisthema Plus V1.2

Sisthema Plus ha le stesse caratteristiche di Sisthema V1.1 qui recensito, con in più la possibilità di stampare direttamente su schedina con stampanti Epson compatibili a 9 o 24 aghi.
Stampa le schedine sia in orizzontale che in verticale e ha microregolazioni per il controllo della posizione di stampa.
Rispetto alla versione precedente (cioè a Sisthema Plus v1.1), questa nuova supporta nuove stampanti (Citizen, Star, Seikosha oltre alle consuete Epson e Nec) e stampa in verticale.

Easy Toto

Easy Toto, incluso nel pakage C.H.I.P. 1 della Atlantide, consiste in un semplice programma di riduzione condizionate di sistemi per il totocalcio. Senza troppe pretese di approfondiri, quanto complicati, metodi di condizionamento, ci viene dato modo, grazie anche ad una buona chiarezza del modulo, di ottenere, con brevi elaborazioni, le colonne che compongono il sistema ridotto. Alcune informazioni sui costi e i risparmi ottenuti completano Easy Toto.
Manca purtroppo uno spoglio elettronico, mentre è possibile accedere ai 12 segni dell'Enalotto e Totip, evitando l'immissione dei segni nel tredicesimo pronostico.

Toto Mago

Per concludere volevamo citare il programma Toto Mago, della Lindasoft, realizzato interamente con AMOS.
Questo programma sfrutta la magia dei tarocchi per realizzare il fatidico 13, dunque un software per chi vuol diventare ricco con Amiga senza sfruttare i moltissimi algoritmi matematici esistenti.

Sisthema è distribuito da:
Progetto Software
via Rodi, 39 - Grugliasco (TO)
Tel. 011/700358
Totomania è distribuito da:
Leader Distribuzione - Via Mazzini,12 Casciago (Va)
Toto Mago è prodotto e distribuito da:
Lindasoft - Via Pindemonte, 15- Monza (MI)
Easy Toto è distribuito da:
Softel Via A. Salinas, 51/B Roma. Tel. 06/7231811

IL CDTV

di **Marshal M. Rosenthal**
foto di **Marshal M. Rosenthal NYC**

Il CD-ROM sta rapidamente diventando il Mago di OZ, cioè il piccolo vecchio uomo nascosto dietro la tendina, che desta molto rumore fra la folla che si domanda dove sia. L'idea del CD-ROM è semplice: accedere a Mega e Mega di informazioni da una sorgente (un disco), assieme a suoni stereo di alta qualità, che possono comprendere voci digitalizzate, e immagini (tutte cose che richiedono grandi quantità di spazio su disco). Una volta che si sia compreso questo, un lettore di CD-ROM diventa un puro strumento, semplicemente un altro tipo di disk drive, al massimo un tipo estremamente capace, in grado di contenere 550 Megabyte di dati (pari a circa 700 floppy). Così la maggiore difficoltà per il CDTV della Commodore non sta in ciò che può fare, ma nel come portare queste informazioni al grosso pubblico; un pubblico (in USA almeno) che indietreggia inorridito di fronte alla parola "computer", come ha fatto sin dal primo giorno. Non è stato questo il caso dei videoregistratori, anche se molte persone non hanno ancora imparato a impostare l'orologio, che continua a lampeggiare. La Commodore deve rendere il CDTV non solo utile, ma anche "accessibile", cosa che richiede che sia commercializzato come un prodotto di consumo, allo stesso modo di un VCR o di un forno a microonde (intelligentemente, il CDTV si autoadatta agli standard USA e europei NTSC/PAL). Anche i tempi di realizzazione devono essere brevi, dal momento che la Philips sta per uscire con il proprio CD-ROM destinato al grande pubblico. Siccome il CDTV deve operare su una vasta gamma di standard, non solo le macchine Commodore, la battaglia è aperta. La Commodore ha già perso una battaglia, in quanto la data di lancio annunciata (novembre '90) non è stata rispettata, qui in Italia è stato presentato ufficialmente il 5 giugno scorso. Forse la carta più forte della Commodore, in questa battaglia, è stato Nolan Bushnell, creatore di *Pong* e fondatore dell'Atari. Come General Manager della nuova divisione Interactive Consumer Product, Bushnell sente che "...il lettore CDTV appartiene alla nuova generazione di componenti domestici semplici e facili da usare. Offre la potenza di un computer senza la complessità di un computer". Promuovendo il lettore come un vero dispositivo multimediale, che combina audio, video, grafica e testi, Bushnell crede che il CDTV "... cambierà il modo in cui le persone imparano, si divertono e vengono educate, è il vero nuovo media degli anni '90". Va chiarito che CDTV è l'acronimo di Commodore Dynamic Total Vision. La forma del lettore assomiglia a quella di un semplice lettore di CD musicale, un lungo rettangolo nero, in cui il disco si inserisce a spinta anziché porlo nel solito cassetto. Non si fa menzione del fatto che c'è effettivamente un Amiga 500 al suo interno (con 1 Mega di RAM), accoppiato ad un dispositivo di remote control a raggi infrarossi che presenta un joypad e una serie di pulsanti di controllo. Basta collegarlo alla televi-

Dati Tecnici Commodore CDTV

di **M. Anticoli**

Unità elaborazione principale:
MC 68000 (Motorola) CPU principale 16/32 Bit

Velocità della CPU:
7,15909 MHz (NTSC)
7,09379 MHz (PAL)

Memoria:
- Chip RAM 1 Mb
- RAM non volatile 2K riservata per sistema (orologio, prefs, ecc.)
- ROM 512K

Slot Interni:
- Slot video intelligente (per genlock facoltativo, scheda RF) con connettore a 15 pin.
- slot DMA per SCSI, LAN ecc.

Connettori Video:
- RGB analogico, RGB digitale (connettore DB-23)
- Video composito NTSC o PAL (connettore RCA)
- Video a due componenti Y-C (connettore tipo S per S-VHS e Hi8)
- RF modulato (connettore F)
- Genlock opzionale su scheda con funzionamento in tre modalità (CD, fonte video o miscelata) sotto controllo del software.

Uscita Video (generale):
- 400 linee/frequenza verticale 60 Hz (NTSC)
- 512 linee/frequenza verticale 50 Hz (PAL)
- Memoria video max. 1 Mb (memoria Chip)
- Palette di 4096 colori

Modo Testo:
- 80 caratteri/25 righe
- 60 caratteri/25 righe
- Diversi set di caratteri selezionabili in tipo e grandezza
- Colori definibili dall'utente

Specifiche lettore CD-ROM

CD-ROM tipo Sony/Philips in modo standard 1 e 2

Lettura dati da disco:
153 Kbytes/sec (modo 1)
171 Kbytes/sec (modo 2)
2 Mb/sec (in continuo)

Tempo medio di accesso:
0.5 secondi
Tempo massimo di accesso:
0.8 secondi
Errore lettura Soft:
meno di 10-0.9
Errore di lettura Hard:
meno di 10-12
Errori di posizionamento testina: meno di 10-6
Comandi:
CD-ROM, CD-AUDIO, CD+G
Tempo medio tra due guasti successivi (MTBF):
10.000 P.O.H.
Standard accettato:
ISO-9660
Capacità dati:
550 Mb (circa)

Specifiche CD-AUDIO

8x-oversampling
Uscita audio:
esterna 1.4 VRMS, 10kΩ
Risposta in frequenza:
20-20 KHz
Rapporto segnale/rumore:
-102 dB (tipico)
Separazione canali:
-92 dB (tipico)
Distorsione armonica:
0.02% a 1 KHz
Frequenza di campionamento:
variabile da tasso CD-Audio (44 KHz) a 6 KHz

Convertitore doppio D/A a 16 bit più 10 bit di volume

CDTV

Porte posteriori:
- interfaccia Centronics parallela
- interfaccia seriale RS232
- interfaccia per dischetto esterna (compatibile con dischi Amiga)
- connettori per tastiera e mouse/joystick alternativi al collegamento IR
- 2 porte d'uscita audio per amplificatore esterno audio
- MIDI in/out

Porta Frontale:
- jack per cuffie stereo
- porta per carta RAM personale facoltativa (fino 512K)

Schermo frontale:
- fluorescente (caratteri bianco su nero)
- ora, traccia e livello volume
- l'orologio resta acceso quando l'unità viene spenta
- schermo controllabile dall'applicazione

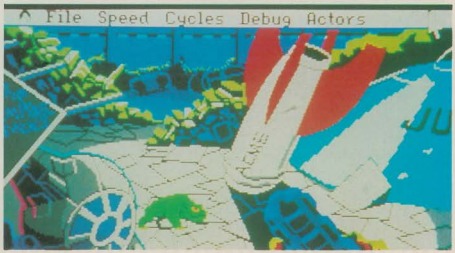
Controlli pannello frontale:
- Pulsante On/Off
- volume cuffie alto/basso
- Play/Pause
- Stop
- Avanti/Indietro
- Ricerca/Salta
- CDTV
- Reset

Sistema Operativo:
- Amiga Kickstart 1.3 in ROM
- ISO 9660 File System Handler

Specifiche Telecomando a infrarossi:
- segnale IR ad alta velocità di commutazione
- alimentazione fornita da 2 AA
- tasti movimento alto, basso, destra, sinistra
- 2 tasti selezione
- tasti avanti, indietro, leggi/pausa, volume cuffie e stop
- pulsante acceso/spento

Accessori opzionali:
- lettori di dischetti esterni
- trackball (infrarossi)
- joystick (infrarossi)
- MIDI in/out
- Carta RAM o ROM personale
- genlock
- tastiera
- interfaccia IR per due utilizzatori
- modem
- stampante

sione e all'impianto di amplificazione, che sia la stessa TV o un impianto stereo, accenderli e via.
Ci sono degli altri aspetti interessanti: uno slot video intelligente, per genlock opzionali, schede RF e dispositivi analoghi (c'è anche uno slot DMA per applicazioni SCSI e LAN). Il CDTV opera con il Kickstart 1.3 con 512K di ROM. Si differenzia da Amiga per il dispositivo CD: questo ha un tempo medio di accesso di cinque decimi di secondo; è abbastanza buono, sebbene appaia lento se confrontato con quello di alcuni hard disk (28 ms, ad esempio). La qualità sonora è impressionante, è come quella di un CD! Coloro che controllano più dispositivi con un controllo remoto tipo Universal, se lo scordino. L'unità a raggi infrarossi della Commodore usa un sistema proprio ad alta velocità che non è compatibile con tutti gli altri presenti sul mercato. Un accessorio opzionale, ma forse vitale, per gli amanti dei giochi, è il controller Trackball, identico all'omonimo dispositivo di controllo, se si fa eccezione per la piccola palla rotante. Molti preferiranno usare questo, a causa della velocità di risposta e il feeling da gioco arcade. Altri optional sono il joystick ad infrarossi, la porta MIDI, la tastiera, l'interfaccia con l'esterno per il CDTV: molti, sebbene tanti di questi possano apparire vecchi per gli utenti di computer.
Defender Of The Crown ha un bellissimo aspetto, il suono è notevole (si tenga presente che molti o non l'hanno mai visto prima o lo hanno visto solo nella brutta versione Nintendo). Vi sono anche programmi educativi e giochi di riflessione, compaiono vecchie glorie come *Battle Chess* e nuovi classici come *The Case Of Cutious Condor*, *Sherlock Holmes* e *Consulting Detective*. Imparate il tedesco con *Hello Freunde!* o studiate con *King James Bible* e *World Vista Atlas*. La categoria per l'infanzia comprende l'*Animated Coloring Book*, *Tale Of Peter Rabbit* e (il mio preferito) *Scary Poems For Rotten Kids*. Quando vi sarete stancati di *Barney Bear Goes To School*, planate su una partita a *Thexder* o *Pacmania*. Il listino iniziale comprende più di 30 titoli, e 100 devono essere lanciati entro la fine dell'anno. I prezzi dei dischi non sono ancora stati annunciati, ma saranno probabilmente compresi tra le 50 mila lire (per un semplice gioco) e qualche centinaio di mila lire (per i programmi più seri). Non ci sono ancora video animati a tutto schermo, le immagini digitalizzate e i video compaiono il più delle volte in piccole finestre (le animazioni generate dal computer sono invece identiche a quelle di Amiga, ovviamente).
La Commodore prevede di rendere il lettore compatibile con lo standard video a tutto schermo, *Moving Picture Expert Group*. Sebbene la Commodore non ammetta



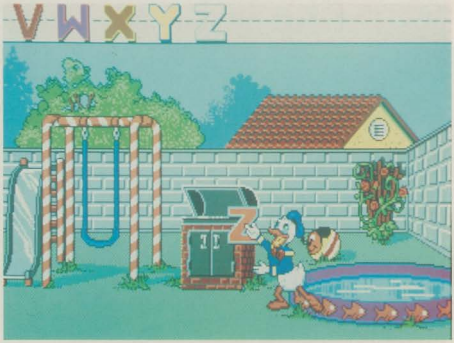
Che bolle nel pentolone CD-ROM?

Chi si trova davanti alla novità tecnologica di turno, si pone sempre lo stesso interrogativo: vale la pena di investire una certa cifra per arricchire il proprio sistema? E' il caso del CD-ROM nei confronti di Amiga. Tutto dipende dalla quantità e dalla qualità del software disponibile. I programmi su CD-ROM sono fondalmente diversi da quelli tradizionali ben conosciuti dagli utenti Amiga e portrebbero sicuramente ad una rivoluzione del concetto di software di intrattenimento al quale siamo tutti ormai abituati. Appurato che il software per il CDTV è fondalmentalmente diverso da quello per Amiga attualmente disponibile, è vero invece che i risultati di tale software sarebbero, per la maggior parte, destinati ad essere visti su schermi televisivi standard alla distanza di 2 metri e non su un monitor RGB ad alta risoluzione, non ancora accessibile a tutti a causa del suo prezzo. In tali condizioni, la grafica mostrata non risulterà molto ben definita anche se i font appariranno grandi il doppio. Il CDTV non prevede il mouse, periferica tradizionale di input per gli utenti Amiga, per cui si rende necessario l'uso dei cursori della tastiera e dei tasti funzione per simulare l'input del programma. Per quanto riguarda il lancio del prodotto, la Commodore sta facendo notevoli sforzi per supportare lo sviluppo di molte centinaia di pacchetti per il CDTV, alcuni dei quali veramente innovativi come *Air Adventure - The Case of the Cautious Condor* della Tiger Media, che attualmente è disponibile per il nipponico FM-Towns. Adventure da giocare in 30 minuti, non richiede la tastiera, né presenta dei testi, è sufficiente prendere alcune decisioni al momento giusto. Si pensi comunque che il programma contiene due ore e mezza di audio e circa 1000 immagini. La Tiger Media sta anche lavorando su *How Things Work*. All'interno di una abitazione, si possono selezionare fino a 60 oggetti per conoscerne, in una sequenza narrata e animata, il funzionamento. Altro software originale, creato dalla Applied Optical Media di Malvern in Pennsylvania, è *World Vista*, un atlante multimediale mondiale contenente centinaia di mappe in formato IFF. Stephen Buerkle, il direttore della sezione "business development", informa che il CD-ROM, disponibile al prezzo di circa 80 $, è in grado di presentare 1100 foto digitalizzate di alta qualità, quasi un'ora di musica ed esempi vocali di 55 linguaggi. Il disco contiene molti dei testi del *World Facts and Maps* di Rand McNally, accessibili mediante un database ipermediale. Buerkle afferma che la sua compagnia intende portare su Amiga la libreria *Mediasource* di CD-ROM, formata da volumi con 1500 fotografie di alta qualità, un'ora di musica e 20 minuti di effetti sonori.

La rivoluzione ottica non risparmierà neanche i bambini, infatti la Gold Disk, nota per il suo programma di DeskTop Publishing *Professional Page*, sta pianificando il lancio dell'*Animated Coloring Book*, oltre a un adventure grafico interattivo con più di 30 Megabyte di musica. Per David Jones, video product manager della Gold Disk, la società sta trattando con noti autori le licenze per futuri progetti. La conferma viene dal fatto che la Gold Disk ha recentemente acquistato un nuovo studio musicale a 16 tracce per la registrazione di musica e voci da destinare ai prodotti CD-ROM. Grazie alla struttura hardware della macchina e alla sofisticazione del programma *ShowMaker*, saranno possibili animazioni a 60 fotogrammi al secondo, mentre si caricano contemporaneamente altri dati da disco. Jones prevede che il maggior impatto dei CD-ROM avverrà nell'area del DeskTop Publishing, dove saranno messe a disposizione vaste librerie di disegni e di font, prima impossibili, facendo finalmente di Amiga un serio concorrente in quel mercato. Anche la Virgin Mastertronic, un leader nei giochi per il C64 e Amiga, è profondamente coinvolta nella progettazione di CD-ROM. Martin Alper, il presidente, sostiene che la compagnia si sta preparando a lanciare una versione CD-ROM, a meno di 60 $, di *Spirit of Excalibur*, con più di 250 Megabyte di dati. Il programma, che contiene centinaia di schermi con musica digitalizzata eseguita da un complesso dal vivo e con dialoghi recitati da attori professionisti, ha richiesto più di due anni di lavoro. Un obiettivo assai prossimo di questa casa, è un compendio CD-ROM dei giochi *Parker Brothers*. Alper sostiene che il contributo maggiore, il CD-ROM lo darà all'area audio, perché "...pur essendo già molto buono, problemi di memoria hanno limitato l'audio di Amiga. L'avvento del CD-ROM ha ora rimosso anche questa barriera".

ufficialmente ancora nulla, una fonte informata mi ha parlato di una recente dimostrazione di animazioni video a tutto schermo fatta da una compagnia esterna. Dunque la possibilità esiste: speriamo diventi disponibile quando l'hardware si affermerà.

***Marshal M. Rosenthal** è impegnato attualmente nell'industria dell'intrattenimento elettronico. Giocare e gingillarsi con l'high-tech può essere oneroso, ma Rosenthal è fermamente intenzionato a sopportare la fatica!*



E in Italia...

di **M. Anticoli**

Il CDTV, il primo lettore di Compact Disc multimediale interattivo pensato e realizzato per l'uso domestico, costituisce un nuovo traguardo tecnologico nell'evoluzione dei prodotti elettronici di consumo. "Il CDTV rappresenta la nuova generazione di componenti domestici...", afferma l'Ing.Werter Mambelli, Amministratore Delegato e Direttore Generale della Commodore Italiana Spa, "...piacevole e facile da usare. Offre le stesse prestazioni di un computer senza averne la complessità d'uso". E ancora: "Il CDTV legge non solo i Compact Disc audio e CD+G attualmente disponibili sul mercato, ma introduce anche una nuova generazione di CD in grado di utilizzare contemporaneamente audio, grafica, video e testo. Pensiamo dunque che il nostro ultimo prodotto contribuirà a modificare completamente il modo di apprendere e divertirsi della gente, divenendo il nuovo media degli anni '90".

Il lettore, per il quale è prevista anche un'ampia gamma di opzioni, può essere collegato ad un apparecchio televisivo e ad un sistema audio per trasformarsi in un centro di intrattenimento, informazioni e istruzioni utilizzando un semplice telecomando ad infrarossi.

"Il CDTV trasforma la televisione da media passivo a media attivo..." osserva l'Ing.Mambelli "...infatti se già negli anni '80 è stato possibile ottenere un nuovo rapporto con la televisione a seguito della introduzione di video domestici e dischi laser, oggi con il CDTV i telespettatori riusciranno a valorizzare maggiormente la televisione di casa grazie all'interattività e alla possibilità di personalizzare che questo nuovo mezzo assicura.

Il CDTV consente a tutte le famiglie di entrare nell'era multimediale e rappresenta un cambiamento del modo in cui riceviamo e usiamo le informazioni, del modo in cui apprendiamo e ci divertiamo: se è possibile cambiare il mondo tramite l'informazione, il CDTV è il mezzo giusto per farlo".

Il CDTV, corredato dei primi titoli disponibili di CD, sarà presto disponibile sul mercato italiano attraverso i numerosi punti vendita Commodore.

ELENCONE

Ecco l'enciclopedico mega-elencone completo di tutti i numeri di Guida Videogiochi e dal numero 1 al numero 6 di C+VG.

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
3D Pool	Am./C64/CPC	Firebird	Biliardo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
3D Pool	MSX/ST	Firebird	Biliardo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
4 Soccer	C64/PC	Code Mast.	Football	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 7
500 cc Moto Manager	Am./C64/PC	Simulmondo	S. Cor. moto	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
688 Attack Sub	PC	Elec. Arts	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 6
Aargh	Am./ST	M. House	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Abrams Battle Tank	PC	Elec. Arts	S.comb.carri	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 5
After the War	ST/Am./PC/ST	Dinamic	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Alex Kidd	Mega Drive	Sega						n° 15
Animator	PC	Autodesk	Creazione					n° 15
Aquanaut	ST	Addictive	Azione	12	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Arch Rivals		Bally Mid.						n° 15
Audio Digitizer	Amiga		Creazione					n° 14
Austerlitz	Am./PC	PSS	Wargame	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	-	n° 13
Action!		Gottlieb			-	-	-	n° 12
Assault City		Sega			-	-	-	n° 12
Astaroth	Am./PC/ST	Palace Softw.	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 11
Astro Marine Corps	Am./C64/CPC	Dinamic			-	-	-	n° 12
Astro Marine Corps	ST	Dinamic			-	-	-	n° 12
Axel Magic Hammer	Amiga	Gremlin	Platform	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Action Fighter	Am./Sp./C64	Mindscape	Rompim.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Action Fighter	CPC/PC/ST	Firebird	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Adidas Beach Volley	Am./ST				-	-	-	n° 3
Adv. OCP Art Studio	ST/C64/CPC	Rainbird	Adv/azione	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Advanced Ski Sim.	Amiga	C. Masters	Sport	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
African Raiders 01	ST/Am./PC	Tomahawk	S.Rallye 4x4	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Airball	Am./ST	Microdeal	Az./sim.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Airball	Apple II GS		Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Airball	C. Atari							Cons. n° 2
Airball	XE System	Atari	-					Cons. n° 1
Airbone Ranger	Amiga	Micropose	Az./sim.	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Alex K./H. Tech W.	Sega	Sega	A./adv/edu.	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Alien Mind	Apple II GS	PBI	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	-	n° 1
Alienator	PC128 Prod.	Ubi Soft	Sh.'em-up	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 5
Alpha Mission	C.Nintendo	SNK						Cons. n° 1
Altered Beast	Am./C64/CPC	Activision	Arcade	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Altered Beast	Console Sega							Cons. n° 1
Altered Beast	Console Sega	Sega	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Altered Beast	ST	Sega	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
American pro Footb.	Console Sega							Con. n° 1
Anc. art of war at sea	Mac/PC	Broderbund	Wargame	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Andromeda Mission	Amiga	Demonware	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Apache Strike	PC EGA CGA	Activision	Azione	6	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 10
APB	Am./CPC	Domark	Arcade/adv.	11	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
APB	PC/ST	omark	Arcade/adv.	11	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Aquaman	Am./ST	Infrogames	Adv/azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Archipelagos	Am./PC/ST	Logotron	Strategia	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Arena	Gottlieb							n° 1
Airbone Ranger	ST	Micropose	Az./simul.	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Arkanoid	Am./A.IIG/C64	Taito	Arcade	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Arkanoid II	Am./CPC/ST	Imagine	Rompim.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Arkanoid II	Spectrum	Imagine	Rompim.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Arkanoid	ST	Taito	Arcade	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Astaroth	Amiga/ST	Hewson						n° 3
Asterix	ST	Coktel Vi.	Strat./azione	11	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
B.A.T.	Am./C64							n° 9
B.A.T.	CPC/ST/PC							n° 9
Baal	Am./C64/ST	Psygnosis	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Bad Cats Williams								n° 12
Bad Company	ST	Logotron	Sh.'em-up	5	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Ballarena		Sisteme						n° 13
Bar Games	PC EGA,CGA	Accolade	Multiprova	5	☆☆☆☆	☆☆	☆	n° 11
Basketball Nightmare		Sega						n° 15
Batman the Movie	Am./C64/CPC	Ocean	Riflessione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Batman the Movie	Sp./ST	Ocean	Riflessione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Battle Outrun		Sega						n° 14
Battle Squadron	Amiga	Innerprise	Sh.'em-up	19,5	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Beach Volley	Am./C64	Ocean	Sport	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Beach Volley	CPC/ST	Ocean	Sport	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Becker CAD ST	Micro	Application	Creazione					n° 14
Beverly Hills Cop	ST	Tynesoft	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 12
Big Business	Am./C64-128	Magic B.	Simul.affari	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Big Business	PC/ST	Magic B.	Simul.affari	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Black Lamp	Am./C64/Sp./ST	Action Game	Platform	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Black Tiger	Am./C64/CPC	US GoldArcade		13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Black Tiger	Sp./ST	US GoldArcade		13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Block Out	Am./PC	Rainbow Arts	Incastro	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 13
Blodia	NEC	Hudson Soft						n° 15
Blood Money	Am./PC/ST	Psygnosis	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 13
Bloodwich Data D. 1	ST	Image Works	Ruolo	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Bloody Wolf	NEC	Data East						n° 12
Blue Angels	Am./C64/PC	Accolade	Acr.aerea	13	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 13
Bomber Bob	Amiga							n° 11
Borodino	Am./PC	ARC	Wargame	15	☆☆☆☆☆	-	-	n° 12
Boulder Dash	Am./C64/PC	First Star	Azione/rifles.	6	☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 12
Bouncing Bluster	Apple II	Fantasia S..	Rompim.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Break'in	NEC	Naxat Soft						Co.n° 5
Bruce Lee Lives	PC	Toolworks	Sim.arti marz.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 13
Bubble Plus	Am./CPC/ST	Infogrames						n° 13
Budokan	PC	Elec. Arts	Sim.arti marz.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 12
Buggy Boy	Am./C64	Elite/Encore	C. di Buggy	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Buggy Boy	CPC/Sp.	Elite/Encore	C. di Buggy	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Bull Fight	NEC		Cream					n° 15
Bal. of Power 1990	Am./Mac/PC	Mindscape	Wargame	16	☆☆☆	-	-	n° 3
Ballistix	Am./ST	Psyclapse	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Balle Valley	Amiga	Hewson						n° 5
Barbarian	Am./C64/CPC	Palace Soft.	Sp. combat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Barbarian II	Am./C64/CPC	Palace	Adv/arcade	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Barbarian II	Sp./ST	Palace	Adv/arcade	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Barbarian	ST	Palace Soft.	Sp. combat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bard's Tale II	Am./C64	Elec. Arts	Ruolo anim.	17	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 1
Bard's Tale III	Apple II GS	Elec. Arts	Ruolo anim.	17	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 1
Basket Ball Nightm.	Sega	Sega	Animazione	11	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Batman	Amiga	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Batman the C.Crus.	Am./C64/ST	Ocean	Adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Batman the C.Crus.	Spectrum	Ocean	Adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Battle Chess	Am./C64/PC/ST	Elec. Arts	Scacchi an.	19	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Battle Chess II	Am./PC	Interplay	Scacchi	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Bankok Knights	Am./C64	System 3	Combatti.	12	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Bankok Knights	CPC /Sp./ST	System 3	Combatt.	12	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Bard's Tale I	Am./Apple/ST	D. 2 faccia	Ruolo	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Bard's Tale I	C64/Mac/PC		Ruolo	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Battle of Napoleon	C64/PC	SSI	Wargame	16	☆☆☆	-	☆☆☆	n° 3
Battlehawks 1942	Am./PC/ST	Lucasfilm	Azione	16	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Battletech	Am./C64/PC	Infocom	Adv/azione	15	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 4
Big House	Gottlieb							n° 8
Bio Challenge	ST	Delphine Sof.	Strategia	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Bionic Commando	Am./C64/CPC	GO	Azione	16	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Bionic Commando	Sp/C. Nint.	GO	Azione	16	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Bit Medicus	CPC 6128							n° 8
Black Magic	Amiga	Procovision	Gi.di scale	14	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Black Tiger	Am./C64/ST	Capcom						n° 9
Blasteroids	Am./C64	Im. Works	Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Blasteroids	CPC/MSX	Image W.	Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Blood Money	Am./ST	Psygnosis	S.'em-up	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 4
Bloodwych	Am./ST	Imagew.	Ruolo	17	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 8
Bloody Wolf	C. Nec HE	System	Arcade	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Blue Thunder	Lynx							Co. n° 3
Blue Angels	PC	Accolade	Sim.volo A.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°
Bomber Raid	C. Sega							Co. n° 2
Bowls	Amiga		Bocce	12	☆☆☆	☆☆☆ ☆	-	n° 3
Bridge in V magg.	PC CGA	Bridgeur	Bridge	15	-	-	-	n° 5
Brainache	Spectrum		Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 10
Bubble Bobble	Am./ST/C64	Firebird	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bubble Bobble	CPC/Sp.	Firebird	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bumpy	CPC/ST	Loriciels	Az./strat.	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Burger Time	Mattel	Electr.						n° 6
Butcher Hill	Am./C64	Gremlin	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Butcher Hill	Sp./ST	Gremlin	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
C.Y.'S A.Trainer 2.0	PC CGA	Elec. Arts	s.volo acr.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 4
Cabal	Am./C64	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	-	n° 11
Cabal	CPC/Sp./ST	Ocean	Azione	9	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Canvas	ST	Microdeal	Creazione					n° 15
Casino Games		Sega						n° 13
Centurion D. of Rome	Am./PC/ST	Elec. Arts						n° 13
Chambers of Shaolin	Am./ST	Grandslam	Combat.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Chase H.Q.	NEC	Taito						Co.n° 5
Chase HQ	Am./C64	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Chase HQ	CPC/ST	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Chess Player 2150	ST	CP Software	Scacchi	19	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆	n° 12
Chicago 90	Am./CPC/ST	Microids	Azione/strat.	8	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Clown O.Mania	Amiga	Starbyte	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Cobra Triangle		Nintendo						n° 14
Commando		Atari						n° 13
Continuum	Macintosh	-	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Crazy Shot	ST	Loriciel	Sparo	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Crime City		Taito						n° 13
Croc. per un Cadavere	ST	Delphine Sof.						n° 11
Crude Buster		Data East						n° 14
Cyberball	Am./C64/PC	Domark/Ten.						n° 12
Cyberball	Sp./ST	Domark/Ten.						n° 12
Cyclone		Williams						n° 15
California Games	Ap. II/C64	Epyx	Sport mul.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
California Games	C. Sega							Co. n° 1
California Games	CPC/PC/Sp.	Epyx	Sport mul.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
California Games	Lynx							Co.n° 3
Capone	Amiga	Actionw.	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Captain Blood	Am./C64/CPC	Infrogames	Adv/strat.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 1
Captain Silver	C. Sega	Sega	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Carrier Command	Am./C64/CPC	Rainbird	Strategia	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Carrier Command	PC/ST	Rainbird	Strategia	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Casino Games	C. Sega							Co. n° 2
Castelvania	C. Nintendo	Nintendo						n° 3
Castle Warrior	Am./ST	Palace Soft.						n°2
Cav. Hugh-Lympics	C64/PC	Elec. Arts	Multiprova	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Chamonix Challenge	Am./C64/CPC	Infrogames	Alpinismo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Chamonix Challenge	PC/ST	Infrogames	Alpinismo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Chaos Strikes Back	ST FTL	Micropose						n° 6
Chariots of Wrath	A./C64/ST	Impressions	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Chase H.Q.	Taito							n°2
Chess Master 2100	PC	The Sof. T.	Scacchi	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 9
Chicago 30'S	CPC/C64/Am.	US Gold	Azione	5	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Chicago 30'S	MSX/Sp./ST	US Gold	Azione	5	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Chuck Yaeger's A.F.T.	App. II/C64	Elect. Arts	Sim.volo acr.	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Chuck Yaeger's A.F.T.	CPC/PC	Elect. Arts	Sim.volo acr.	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Circus Attractions	C64	G. Goblins	Multiprova	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
City Connection	C. Nintendo	Jaleco						Co. n° 3
Cloud Master	Console Sega	Sega	S.'em-up	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Curse of the Az. Bonds	C64/PC	SSI	Ruolo	15	☆☆☆☆	☆☆	-	n° 10
Cyberball 2072	Atari							n° 10
Colossus Chess 4	Spectrum	CDS	Scacchi	15	☆☆☆	-	-	n° 5
Conflict Europe	Amiga	Mirrorsoft	Wargame	16	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆☆	n° 7
Continental Circus	Am./C64/CPC	Taito						n° 7
Continental Circus	PC/Sp./ST	Taito						n° 7
Cosmic Pirate	Am./ST	Palace Soft.	Arcade/stra.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Crack	Amiga	Linel	Rompimat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Crazy Cars	Am./CPC/PC	Titus	Corsa auto	15	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Crazy Cars II	Am./CPC/ST	Titus	Corsa auto	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Crazy Cars	Mac/ST	Titus	Corsa auto	15	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Crossbow	Con.	Atari						Co.n° 2
Crossbow	XE System	Atari						Co. n° 1
Custodian	Am./ST	Hewson	Sh.'em-up	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Cybermind	ST	Ubi Soft	Rifl/azione	12	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Cybernoid	Am./C64/CPC	Hewson	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Cybernoid II	Am./C64/CPC	Hewson	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Cybernoid II	Sp./ST	Hewson	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Cybernoid	Spectrum	Hewson	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Cyborg Hunter	Cons. Sega							Co. n° 2
Dark Chambers	XE System	Atari						Co. n° 1
Dark Fusion	CPC/Sp.	Gremlin	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Dali 3 ST ALM								n° 11
Damocles	Am./PC/ST	Active	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Danger Castle	Amiga	Kunert Soft	Platform	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Darius +	Am./ST	The Edge	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Dark Century	PC/ST	Titus	Az./strat.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 15
Dark Chambers	XL/XE	Atari	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 13
Dead Angle	Sega	Sega	Arcade	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Deep blue	NEC		Sh.'em-up	7	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Deluxe Production	Amiga	Elec. Arts						n° 11
Deluxe Strip-Poker	Am./PC/ST	Deluxe	Azione	11	☆☆☆☆☆	-	☆	n° 13
Didot	ST	ALM	Creazione					n° 14
Digital Champ	NEC		Naxat Soft					n° 12
Donkey Kong Classics		Nintendo						n° 15
Doramon	PC Engine	Hudson Soft	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Doramone	NEC	Hudson Soft						n° 15
Double Dribble		Nintendo						n° 14

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Dragon Breed		Irem						n° 13
Dragon Spirit	Am./ST/CPC	Tengen	Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Dragon Strike	PC	SSI						n° 14
Dragon Wars	C64	Interplay	Ruolo	11	☆☆☆	☆	☆	n° 13
Dragon's Kingdom	Am./C64	Genias						n° 14
Dragon's Lair	PC/ST	Interactive M.	Arcade	13	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Dragon's Lair	Am./C64	Interactive M.	Arcade	13	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Drivin' Force	Am./ST	Digital Magic	Arcade	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Dynasty Wars	Am./C64/CPC	Capcom						n° 12
Dynasty Wars	Sp./ST	Capcom						n° 12
Dark Side	C64/CPC/PC	Incentive	Strategia/az.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Dark Side	Sp./ST	Incentive	Strategia/az.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Datastorm	Amiga	Soren	Sh.'em-up	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Deflektor	Amiga	Gremlin	Riflessione	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Deja Vu II	Am./Mac./ST	Mindscape	Adventure	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Deluxe Paint III	Amiga	Elec. Arts						n° 4
Day of the Viper	ST	Accolade	Arcade/adv.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Decathlon	Atari	Activision						Con. 4
Deflector II	Amiga	Gremlin	Riflessione	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Dizzy Treasure Island	Spectrum	Code Maste.	Adv./azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Dogs of War	Am./ST	Elite	Azione	6	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Double Dragon	Atari	Activision						Con. 4
Demon Stalders	PC/C64	Elec. Arts	Gauntlet	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Denaris	Amiga	Rainbow A.	Azione	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Denaris	C64	Rainbow A.	Azione	19	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Desert Falcon	VCS 2600	Atari						Co. n° 3
Destroyer	Amiga	Epyx	comb. nav.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Destroyer	A.II GS/CPC	Epyx	comb. nav.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Destroyer	PC	Epyx	comb. nav.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Dominator	Am./C64	System 3	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Double Dragon	Am./C64	Sega	Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Double Dragon	C. Sega/Sp.	Sega	Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Double Dunk	VC 2600	Atari						Co. n° 1
Dragon Ninja	Am./CPC/C64	Ocean	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Dragon Ninja	Sp./ST	Ocean	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Dragon Power	Con.Nintendo	Bandai						Co. n° 3
Dragon Spirit	Am./C64/CPC	Domark						n° 7
Dragon Spirit	C. Nec	Namco						Co. n° 1
Dragon Spirit	Sp./ST	Domark						n° 7
Dragon's Layer	Amiga	Readysoft	Dis. an.int.	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
Dragons Breath	Am./ST	Palace Sof.						n° 8
Dragonscape	Am./ST	H.Software						n°2
Dugger	Am./ST	Linel	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Dungeon Explorer	Console Nec	Hudson Soft	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Dungeon Master	ST	FTL						n° 1
Dynamite Dux	Console Sega							Co. n° 1
Echelon	Am./C64/PC	Access	Simulazione	12	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n°2
Electrocop		Atari						n° 15
Elvira, Sig. della Notte	Am./C64/	Horrorsoft	Adv.animata	19	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 12
Elvira, Sig. della Notte	PC/ST	Horrorsoft	Adv.animata	19	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 12
Esc. From the Planet...	Am./C64	Tengen						n° 12

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidovid.
Esc. From the Planet...	PC/ST	Tengen						n° 12
Escape from Hell	PC	Elec. Arts	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 14
European Superleague	ST	CDS	Sim.calcio	8	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆	n° 15
Extase	Amiga	Cryo	Azione/rifl.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 15
Exterminator		Gottlieb						n° 12
Eye of Horus	Am./PC	Logotron	Adv./azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Elvira and the Party M.		Bally						n° 10
Emperor of the Mines	ST	Impressions	Sim./econ.	8	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Eye of Horus	Am./ST	Logotron	Adv./azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
European Superleague	Am./C64/CPC	CDS						n° 7
European Superleague	Sp./ST	CDS						n° 7
Excitebike	Nintendo							n° 6
Explora	Amiga/ST	Infromedia	adv. grafica	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Explora II	Amiga	Infromedia	Adventure	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Fetiche Maya	ST	Silmaris	Adventure	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
F-15 Strike Eagle II	PC e comp.	Micropose	Sim.di volo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
F.Break Basket-Ball	Amiga							n° 4
F16 Combat Pilot	PC	Digital Integr.	Sim.volo	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 3
F 14 Tomcat	Atari	Absolute						Cons. n° 5
Fallen Angel	Amiga	7 Screen	Beat'em-up	10	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Fantasy Zone	PC Engine	Avenue	Arcade	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Ferrari Formula One	Am./PC/ST	Elec. Arts	Simulazione	8	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Fiendish Freddy's	Am./CPC	Mindscape	Azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Fiendish Freddy's	PC/ST	Mindscape	Azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Fighter Bomber	Am./C64/PC	Activision	Simulazione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Fighter Bomber	Sp./ST	Activision	Simulazione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Fighting Soccer	Am./C64/CPC	Activision	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Fighting Soccer	Sp./ST	Activision	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Final Command	ST	Ubi Soft	Adv./icone	14	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆	n° 13
Fire	Am./ST	ND Product.	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 12
Fire Brigade	Am./Mac	Panther G.	Wargame	17	☆☆☆☆☆	-	-	n° 15
Fire Brigade	PC/ST	Panther G.	Wargame	17	☆☆☆☆☆	-	-	n° 15
First Person Pinball	PC./ST	Tynesoft	Flipper	3	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 11
Foot. Man. W. Cup E.	Am./C64/MSX	Addictive	Calcio man.	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Foot. Man. W. Cup E.	PC/ST	Addictive	Calcio man.	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Footbal. of the Year 2	Am./C64/ST	Gremlin	Calcio man.	6	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 14
F. Bar. W. Cup K. Off	Am./C64	Reflex	Calcio					n° 11
Fred	Am./PC/ST	UBI Soft	Arcade/adv					n° 11
Fred	Amiga	Ubi Soft	Arc./adv.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Freddy Hardest	Am./C64	Dinamic	Beat'em-up	8	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Freddy Hardest	CPC/Sp.	Dinamic	Beat'em-up	8	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Full Metal Planete	ST	Infogrames	Strat./warg.	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Face Off	ST	Anco	Hockey ghiac.	12	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Falcon	Am./Mac/PC	Holobyte	Sim.volo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Falcon	Sp./ST	Holobyte	Sim.volo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Falcon the M.Disk-V1	Am./ST	Spectrum H.	Simulazione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Fiendish Freddy's	Amiga	Mindscape	Multiprove	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Final Frontier	PC CGA EGA	PSS	Wargame	11	☆☆	☆☆	-	n° 6
Final Lap	Namco							n° 4
Fire King	C64	M. Forte/SSG	Adv. An.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
First Strike	C64	Elite	comb.aereo	12	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Fire Power	Amiga	Micro Illusion	az./strat.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Fire Zone	C64/PC	PSS	War.mappa	14	☆☆☆	-	☆☆	n° 4
Flyng Shark	C64/CPC	Firebird	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 2
Flyng Shark	Sp./ST	Firebird	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 2
FM Melody Maker	ST	Upgrade						n° 8
Foft	Am./PC	Gremlin	Simulazione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Foft	ST	Gremlin	Simulazione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Forgotten Worlds	Amiga	Capcom	Arcade	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Forgotten Worlds	Con. Sega	Sega						Co. 4
Freedom Force	Con. Nintendo	Sunsoft						Co. n° 3
Fright Night	Amiga	Microdeal	Az./Orrore	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Fusion	Am./ST	Elect. Arts	Az./strategia	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Futbol Champ	Inor							n° 5
Future Sport	ST	Actual Scree.	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Galactic Conqueror	ST	Titus	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Galaga	Con. Nintendo	Nintendo	Arcade	3	☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 10
Galaxy Force	Sega	Sega	Arcade	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
G.P. Tennis Manager	Am./C64	Simulmondo	Arcade/az.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
G.P. Tennis Manager	PC/ST	Simulmondo	Arcade/az.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Galaga 88	PC Engine	Namcot	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Galaxy Force II	Sega/ST	Activision	Arcade	10	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Gates of Zendocon		Atari						n° 15
Ghostbusters II	Am./C64/CPC	Activision	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Ghostbusters II	PC/Sp./ST	Activision	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆		n° 11
Ghouls'n Ghosts	Am./C64/CPC	Capcom	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Ghouls'n Ghosts	Am./ST	Capcom	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Ghouls'n Ghosts	Sp./ST	Capcom	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Gods of Whrath	C64		Arcade					n° 11
Golden Axe		Sega						n° 12
Grand National	Amiga	Elite	Cavalli/strat.	9	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Garfield: Winter's Tail	ST	The Edge	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Gary Lineker's Hot Shot	C64/CPL/Sp.	Gremlin	Football	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Gates of Zendocon	Linx							Co. n° 3
Gauntlet II	Am./C64/CPC	US Gold	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Gauntlet II	Spectrum	UD Gold	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Gemini Wings	C64	Virgin	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Gemini Wings	ST	Virgin	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Ghost'n Goblins	C16/C64/CPC	Capcom	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Ghost'n Goblins	Nint./Sp.	Capcom	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Ghostbusters	Ap.IIe/800 XL		Adv/az.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Ghostbusters II	Am./C64/CPC	Activision						n° 7
Ghostbusters II	PC/ST/Sp.	Activision						n° 7
Ghostbusters II	Sega	Sega	Adv/az.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Ghostbusters	Sega	Sega	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Ghouls'n Ghosts	Am./Sega	Capcom						n° 5
Ghouls'n Ghosts	C64/CPC/PC	Capcom						n° 5
Ghouls'n Ghosts	Sp./ST	Capcom						n° 5
Giganoid	Am./A. II GS	Swiss C. Arts	Rompim.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Giganoid	CPC/PC	Swiss C. Arts	Rompim.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Golvellius	Con. Sega	Sega	Arcade/adv.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Goonies II	Nintendo							n° 1

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Grand Monster Slam	Am./C64/PC	G. Goblins	Azione	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Grand Monster Slam	ST	G.n Goblins	Azione	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Grand Prix Circuit	C64	Accolade	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Grand Prix Master	Am./CPC/PC	Dinamic	Sim.corsa	10	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Grand Prix Master	MSX/ST	Dinamic	Sim.corsa	10	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Gravity	Am./PC/ST	Imageworks						n° 6
Great Courts	Am./ST	Ubi Soft	Tennis	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Great Golf	Con. Sega	Sega	Golf	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Gridiron	Am./ST	B. Soft.	Sim.sport	5	☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 9
Guerilla War	C64/CPC/Sp.	Imagine	Arcade	3	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Gumshoe	C. Nintendo	Bandai						Co. n° 1
Gun Smoke	CPC/MSX	Capcom	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Gun Smoke	Nintendo	Capcom	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Gunbed	Console Nec							Co. n° 2
Gunship	Am./C64/CPC	Micropose	Simulaz.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Gunship	MSX/PC	Micropose	Simulaz.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Gunship	Sp./ST	Micropose	Simulazi.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
H.A.T.E.	C64/Col.	Gremlin	Sh.'em-up	9	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
H.A.T.E.	Sega/ST	Gremlin	Sh.'em-up	9	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Hang-on		Sonic						n° 14
Hard Drivin'	Am./C64	Tengen	Arcade	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Hard Drivin'	CPC/PC	Tengen	Arcade	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Harpoon	PC	PSS	Warg.e nav.	14	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 15
Harricana	Am./CPC	Loriciel	sim. rallye					n° 11
Harricana	PC/ST	Loriciel	sim. rallye					n° 11
Hell Raiser	Amiga	Exocet Soft.	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Highway Patrol II	ST	Microids	C. auto/strat.	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 12
Hockey Pista	ST	Lindasoft						n° 12
Home Office Kit	Amiga	The Disk C.						n° 12
House Music System	CPC	Esat						n° 11
Hoyle's Book of Games	Amiga	Sierra	Gioco carte	16	☆☆☆☆	-	☆☆☆	n° 15
Hard Drivn'	Con. Atari	Tengen						n° 6
Hawkeye	Am./C64	Thalamus	Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Heavy Metal	Am./C64/PC	Accen						n°2
Heavy Unit	Taito							n° 3
Hellraiser	ST	Exocet	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Hero's Quest	PC IBM eC.	Sierra						n° 8
Heroes of the Lance	Am./ST	SSI	ruolo/arc.	14	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 1
Hi Ball	Tecnoplay							n° 5
Highway Patrol	CPC 6128	Microids	Az.s/strat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Hillsfar	C64/PC/ST	SSI	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Hogan's Alley	Nintendo							n° 1
Hollywood Heat		Premier						n°2
Hostile All Terrain	CPC	Gremlin	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Hot Chase		Konami						n° 5
Hoyle	PC	Sierra on Line	Rifles.carte	13	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 8
Hot Rod	Am./C64/CPC	Activision						n° 10
Hot Rod	Sp./ST	Activision						n° 10
Hyperdome	ST	Exocet	Sh.'em-up	10	☆☆	☆☆☆	☆☆	n°
I Play 3D Soccer	Am./64/PC/ST	Simulmondo						n° 14
Ice Hockey		Nintendo						n° 13

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Imperium	Am./ST	Elec. Arts						n° 13
Insecotr X		Atari						n° 11
Interf. Midi Trilogic	Amiga	Creazione						n° 14
Interphase	Am./ST	Imageworks	Azione/str.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
It Came from the Des.	Amiga	Cinemaware	Storia Inter.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 14
Italy 1990	Am./C64/PC	US Gold	Sim.calcio	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Ivanhoe	Amiga	Ocean	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Harricana	Am./CPC	Loriciel	sim. rallye					n° 11
Harricana	PC/ST	Loriciel	sim. rallye					n° 11
I Ludicrus	Am./ST	Actual Scre.	Combattim.	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Ice Hockey	Nintendo							n° 6
Ikari Warriors	Amiga	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Ikari Warriors	C16/C64/CPC	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Ikari Warriors	Nint./PC	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Ikari Warriors	Sp./ST	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Il Libro della Giungla	ST	C.-C./Nathan	azione/adv.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Image Partner ST	Upgrade							n° 9
Impos. Mission Linx								Co. n° 3
Indiana Jones Action	Am./CPC/C64	Lucasfilm	Piattaforme	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Indiana Jones Action	Sp./ST	Lucasfilm	Piattaforme	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n°7
I. J. and the Last Crus.	Am./PC/ST	Lucasfilm	Adv/az/strat.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
I. J. l'Ultima Crociata	PC e comp.	Lucasfilm	Avv.Grafica	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Infestation	A./ST	Psygnosis						n° 9
International Karate +	Amiga	System 3	Karate+	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
International Team Sp.	C64	Mindscape	Sim.sport.	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Interphase	Am./ST							n° 9
Iss	Am./C64	Electr. Dreams	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Iznogoud	CPC/PC/ST	Infrogames	Adv/azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 1
Jaws	C64/ST	Screen 7	Az./strategia	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Jug	Amiga	Microdeal	S.-up/labir.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Jumping Jack Son	ST	Infogrames	Azione/strat.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Karateka	Ap./C64/ST	Broderbund	Azione	10	☆☆☆☆	☆☆	☆	n° 3
Kayden Garth	ST E	AS	Strat./azione	9	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 11
Kenny Dalglish Soccer	Amiga	Impressions	Azione	6	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 12
King's Knight	Nintendo	Square						Co. n° 5
Klax	ST	Domark/Tengen						n° 12
Knight Force	Am./CPC/C64	Titus	C. vista lat.	13	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Kn.t of the Crystallion	Amiga	US Gold						n° 14
Knight Rider	NEC	Pack Video						Co. n° 5
Kenseiden	Con. Sega	Sega	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Kick Off	ST	Titus	Football	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Kid Icarus	Console Nint.	Nintendo						Co. n° 1
King Dong								n° 7
King of the Beach	PC EGA CGA	Electr.Arts	Pallavolo	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 3
King Quest IV	Apple II GS	Sierra on Line	Adv/animata	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
King Quest IV	PC/ST	Sierra on Line	Adv/animata	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Killing Game Show	Am./C64/ST	Psygnosis						n° 10
Kingdoms of England	Amiga	Inco. Software	Adventure	16	☆☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆☆	n° 10
Knight Force	Am./PC/ST	Titus	C.vista lat.	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Kult	Am./PC/ST	Exxos	Avventura	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
La Q.de l'Oiseau du T.	PC/ST	Infrogames	Adventure	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Last Duel	Am./64/CPC	Capcom	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Last Duel	Sp./ST	Capcom	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Laser Squad	Am./CPC/MSX	Reflex	Strategia	13	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 10
Lancaster it's Real	Am./ST	Actual Screen	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Laser Squad	Am./CPC/ST	Reflex	Strategia	14	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 11
Laser Squad	MSX	Reflex	Strategia	14	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 11
Legend of Hero Tonma		Irem						n° 13
Legendary Axe		NEC						n° 15
LHX Attack Chopper	PC	Elec. Arts	Sim./azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 14
Loom	Am./PC/ST	Lucasfilm	Adventure					n° 11
Life Force		Nintendo	Konami					Con. 4
Le avventure di Link	C. Nintendo							Co. n° 1
Le Maitre Absolu	CPC	Ubi Soft	Ruolo	15	☆☆☆☆	☆	☆	n° 5
Led Storm	Am./C64/ST	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Led Storm	CPC	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Legend of Djel	Amiga	Tomahawk						n° 7
Legend of The Sword	Am./ST/PC/ST	Rainbird	Adv.grafica	16	☆☆☆☆	-	-	n° 1
Legend of The Sword	ST	Rainbird	Adv.grafica	16	☆☆☆☆	-	-	n° 1
Legend of Zelda	C. Nintendo	Nintendo	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Legend of Zelda	ST	CRL	Wargame	13	☆☆☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Lombard Rally	PC/ST	Mandarin S.	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Loom	Am./PC	Lucasfilm						n° 4
Lord of the Rising Sun	Amiga	Cinemaware	Azione/strat.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Lord of the Sword	Sega	Sega						n°2
Lucky	Am./PC/ST	Delphine S.						n°2
M1 Tank Platoon	PC	Micropose	S.comb.Carri	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Mac Rider	C. Nintendo	Nintendo	adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Mach 3	Am./CPC/PC	Loriciels	adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Mach 3	PC 128/ST	Loriciels	adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Manhunter 2	PC	Sierra	adv.grafica	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Manhunter S. Francisco	PC/ST	Sierra	adv./grafica	17	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 10
Mario Bros	XE System	Atari						Co. n° 1
Master Video Spatial		Pedretti						n° 5
Mayday Squad	C64/PC/ST	Tynesoft	strat/azione	10	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 5
Mazemania	Spectrum	Hewson	azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Mega Tech	System Sega							n° 9
Menace	Am./C64	Psygnosis	azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Menace	PC/ST	Psygnosis	azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Metal Gear	C. Nintendo	Ultresoftware						Co. n°3
Mazemania	C64	Hewson	azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Mega Man		Nintendo						n° 13
Midnight Resistange		Data East						n° 13
Midwinter	Am./PC/ST	Micropose	azione					n° 11
M. Tyson's Punch-Out		Nintendo						n° 13
Mindbender	Amiga	Gremlin	Riflessione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Moonwalker	Am./C64/CPC	US Gold	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Moonwalker	Sp./ST	US Gold	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Mot	PC	Opera Soft	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 12
Moto Roader	NEC	NCS						n° 13
Mousin' Aroung	Bally							n° 15
Murder	Am./C64	US Gold						n° 15

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Murder	PC/ST	US Gold						n° 15
Murder in Space	Am../PC/ST	Infogrames						n° 14
Mickey Mouse	Am../C64/CPC	Gremlin	azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Mickey Mouse	ST	Gremlin	azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Mickey Mousecapade	C. Nintendo	Capcom						Co. n° 2
Micropose Soccer	Am./C64/CPC	Micropose	azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Micropose Soccer	PC/Sp./ST	Micropose	azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Might and Magic	PC	N. W. Comp.	ruolo	14	☆☆☆☆	-	☆	n° 5
M. Tyson's Punch Out	Nintendo							n° 1
Millenium 2.2	Am./PC/ST	El. Dreams	Strategia/az.	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Missing in Action		Konami						n° 9
Modem Wars	C64/PC	Electr. Arts	War/azione	15	☆☆☆	☆☆☆	☆	n° 5
Monster Demolition	Linx							Co. n° 3
Moonwalker	Am./PC/ST	US Gold						n° 5
Motocross	PC CGA EGA	Gamestar	Motocross	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Motor Massacre	Am./ST	Gremlin	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Mr. Heli	Am./C64/CPC	Firebird	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Mr. Heli	Sp./ST	Firebird	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Navy Moves	Am./C64/MSX	Dinamic	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Naxat Open	Console Nec	Naxat Soft						Co. n° 1
Mig 29 Soviet Fighter	Spectrum		Comb.aereo	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 10
Mystery of the Mummy	Amiga	Rainbow A.	Adv./icone	15	☆☆☆☆	-	☆	n° 10
Naxat Open	PC Engine	Naxat	Sim. sport.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Neutopia	NEC	Hudson Soft						Co. n° 5
Nevermind	Amiga	Psygnosis	Rifles./az.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Night Hunter	PC/ST Ubi	Soft	Arcade/adv.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 11
Night Hunter	ST	Ubi Soft	Arcade/adv.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 11
New Zealand Story	A./C64/ST	Ocean	Arcade	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Night Dawn	Amiga	Magic By.	Az./rifles.	13	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Nitro Boost	ST	Code Mast.						n° 4
Nebulus 2	Amiga	Hewson						n° 10
Necris Dome	Spectrum	Code Mast.	Adventure	13	☆☆☆☆☆	-	-	n° 10
Nil Dieu Vivant	Am./ST	Chip	Az.c.ruolo	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Noriko	Console Nec	Hudson						n° 3
Obliterator	Am./CPC/ST	Psygnosis	Comb. nav.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Off the Wall	VCS 2600	Atari						Co. n° 3
Ooze	ST	Dragonware	Adventure	15	☆☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆☆	n° 10
Ordyne	Console NEC	Namco						Co. 4
Operation Thunderbolt	Am./ST	Ocean						n° 9
Operation Wolf	Am./CPC/C64	Ocean	Azione	19	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Operation Wolf	ST	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Oliver and Company	ST	Cocktel V./N.	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Onslaught	Amiga	Hewson	Strat./az.	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Ordyne	NEC	Namco						n° 12
Oxxonian	A./C64	Time Warp	Azione/rifl.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Out Run 3D	Sega							n° 6
Out Run	Amiga	US Gold	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Out Run	C64/CPC/PC	US Gold	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°1
Out Run	MSX	US Gold	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Out Run	Sp./ST	US Gold	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Oxxonian	Am./C64/ST	Micro Partner						n°2

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Pac-Man								n° 7
Pacland	Am./C64/MSX		Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Pacland	ST/Sp.	K7	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Paper Boy	Am./C16/C64	Elite	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Paper Boy	CPC/PC/ST	Elite	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Paper Boy	Spectrum	Elite	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
P 47	ST/CPC	Firebird	Arcade	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Pang		Mitchell						n° 12
PC Globe	PC	Nathan	G. relazion.	17	☆☆☆☆☆	-	-	n° 13
Pictionary	Am./PC/ST	Domark	G. di società	12	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 12
Pinball Magic	Amiga	Loriciel	Flipper	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 12
Pop Up	Am./PC/ST	Infogrames						n° 13
Populous	Am./PC/ST	Elec. Arts	Rifles./az.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Predator	Am./C64	Activision	Sh.'em-up	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Predator	Sp./ST	Activision	Sh.'em-up	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Prince	ST	ARC	Wargame	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 13
Pro Powerboat at Sim.	Sp./C64	Code Masters	C. Nautica	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Pro Tennis Tour	Am./CPC	Ubi Soft	Sim.sport	19	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Pro Tennis Tour	PC/ST	Ubi Soft	Sim.sport	19	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Projectyle	Am./ST	Elec. Arts						n° 13
Puffy's Saga	Am./ST	Ubi Soft	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Punk and Jump		Sisteme						n° 13
Passing Shot	Am./C64/MSX	Imageworks	Arcade	9	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Passing Shot	Sega/ST	Imageworks	Arcade	9	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Personal Nightmare	Am./ST	Horrorsoft	Adv. anim.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Pete Rose Pen.Fever	PC	Gamestar	Baseball 3D	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n°2
PC Kid	Cons. NEC	Hudson						Co. 4
Phantomas	Spectrum	Code Maste.	Adv./azione	12	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Phantom Fighter	Am./PC	Martech	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Phobia	Am./C64/ST	Image Work	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Platoon	Am./C64/CPC	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°1
Platoon	PC/Sp./ST	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Police Force		Williams						n° 9
Police Quest	Am./Mac/PC	Sierra	Adv./anim.	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Police Quest II	PC	Sierra	Adv./anim.	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 9
Populous	A./PC/ST	Electr. Arts	Sim/strat.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Populous Data Disk	Am./ST	Electr. Arts	Strategia	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Poseidon Wars 3D	Cons. Sega	Sega	Arcade	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Power Drift		Sega						n°2
Powerdrome	Am./ST	Electro. Arts	Simulazione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Prehistoric Isle in 1930		SNK						n° 7
Prison	Am./ST	Chrysalis	Az./adv.	8	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Project Firestart	C64	Electr. Arts	Arcade/adv.	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 8
Prospector	Amiga	Logotron	Riflessione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Psyco-Fox	Cons. Sega	Sega	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Quarterstaff Max	Mac II	Infocom	Ruolo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 9
Queen of the Peacock		Sega						Co. n° 5
R.C. Pro-Am		Nintendo						n° 13
Railroad Tycoon	PC	Micropose	Simul.econ.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
RC Grand Prix		Sega						n° 13
Red Storm Rising	C64/PC/ST	Micropose	Sim.sot.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Robo Warrior	Nintendo	Jaleco	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Rock'n Roll	Amiga	Rainbow Arts	Az./rifl.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Rommel	C64	SSG	W. mappa	15	☆☆☆	-	-	n° 11
Rommel	PC	SSG	W. mappa	15	☆☆☆	-	-	n° 11
R-Type	A./C64/ST	Activision	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 4
R-Type	Cons. Sega	Sega	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Rad Racer	Nintendo							n° 6
Raffles	A./ST/CPC	The Edge	Azione/adv.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Rainbow Warrior	C64/ST	Micro Style	Az./ecolog.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Raider	Amiga	Impressions	Azione	8	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Rainbow Island	A./ST	Firebird	Arcade	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Rampage	C64/ST		Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Rampage	Cons. Sega	Sega	Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Ramrod	Amiga	Gremlin						n° 3
Ramrod	ST	Gremlin						n° 3
Rastan	Cons. Sega							n° 5
Raven Primo								n° 1
Rambo 3	Cons. Sega	Sega						Co. n°4
Red Heat	Am./C64/CPC	Ocean	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Red Heat	Sp./ST	Ocean	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Real Time	Amiga	Adept Dev.						n° 8
Red Storm Rising	C64/PC/ST	Micropose	C.sottomar.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Reggie Jackson Baseball	Console Sega							n° 5
Renegade	C64/CPC/Sp.	Imagine	Azione/com.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Renegade III	C64/CPC/Sp.	Imagine	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Rick Dangerous	Am./C64/ST	Firebird	Piattaforme	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Road Blasters	Am./C64/Sp.	US Gold	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Road Blasters	ST	US Gold	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Road Runner	VCS 2600							Co. n° 3
Road Wars	Am./C64/Sp.	Mel. House	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Robocop	Am./ST/C64	Ocean	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Robocop	Apple II/CPC	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Robocop		Data East						n° 1
Robocop	MSX	Ocean	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Robowarrior	C. Nintendo	Jaleco						Co. n° 3
Rock Primo								n° 1
Rocket Ranger	Am./ST/64/PC	Cinemaware	Azione/strat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Roc. Ate My Hamster	C64/Sp.	Code Mast.	Simulazione	15	☆☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Roller Coaster Rumbler	Am./ST	Tynesoft	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Roy of the Rovers	C64/ST	Gremlin	Sport/adv.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Run the Gauntlet	Am./C64/CPC	US Gold	Multiprova	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Run the Gauntlet	Sp./ST	Ocean	Sport/corse	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Running Man	Am./C64	Grandslam	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Rush'n Attack	C. Nintendo	Konami						n° 1
S.P.Y Special Project		Konami						n° 8
Safari Guns	Am./ST	New Deal	Azione	10	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Sargon IV	Macintosh	Spinnaker S.	Scacchi	18	☆☆☆☆	☆☆☆	-	n° 5
Savage	CPC	Firebird	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
S.T.U.N. Runner		Atari						n° 15
Scramble Spirit	C.Sega	Sega	Sh.'em-up	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Shadow Dancer	Sega							n° 15

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Shufflepuck Cafe	Am./CPC/PC	Broderbund	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 13
Shufflepuck Cafe	Macintosh	Broderbund	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Side Arms	NEC	Avenue						Co. n° 5
Side Arms Special	NEC	Namco						n° 13
Sideshow	Amiga	Actionware	Sparo	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Sim City	Am./C64/PC	Maxis/Inf.	Strat./sim.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆	-	n° 11
Simon's Quest	Nintendo							n° 15
Ski or Die	Am./C64/PC		Simul. sport					n° 11
Skidoo	PC	Coktel V.	Strategia/az.	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	-	n° 11
Sly Spy Secret Agent	Amiga	Ocean						n° 15
Sly Spy Secret Agent	C64	Ocean						n° 15
Sly Spy Secret Agent	PC	Ocean						n° 15
Sly Spy Secret Agent	ST	Ocean						n° 15
Snoopy	ST	Edge	Az./ricerca	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Soccer	Atari							n° 13
Soleil Noir	ST	Opera Soft	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Son Son II	NEC	NEC	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Space Invaders	Atari							n° 13
Space Invaders	NEC	Taito						n° 15
Space Quest III	Am./PC/ST	Sierra	Adv. anim.	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Space Rogue	Am./Ap.II/C64	Origin Syst.	Az./strat.	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 13
Space Rogue	Mac/PC	Origin Syst.	Az./strat.	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 13
Spack	ST	ESAT	Utility					n° 13
Spellcaster	Sega							n° 12
Spy vs Spy II	Am./CPC/ST	First Star	Azione	8	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Spy vs Spy II	MSX/Sp.	First Star	Azione	8	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Star Breaker	A./ST	ARC	Az./rifles.	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 13
Stargate	Atari							n° 13
Steel	Am./ST		Az./labirin.	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 13
Stormlord	ST	Hewson	Azione/adv.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Stos	ST	Mand. Soft.						n° 12
Stunt Car	Am./C64	Micro Style	Azione	19	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Stunt Car	PC/ST	Micro Style	Azione	19	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Super Shinobi	Mega Drive	Sega						n° 12
Super Volley-Ball	NEC	System V						n° 13
Super W.B. in Monst.	Am./ST	Activision	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Superleague Soccer	Amiga	Impressions	Strategia	7	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 11
Switchblade	Amiga	Gremlin	Piattaforme	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Scramble Spirits	Cons. Sega	Sega						Co. 4
Scorpion Amiga	Digital M.		Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Secret Quest	VCS 2600							Co. n° 1
Shadow of the Beast	Amiga	Psygnosis	Arcade/adv.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 8
Sherman M4	A./PC/ST	Loriciel						n° 9
Shinobi	Am./Con. S.	Virgin Gam.	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Shufflepuck Cafe	Am./ST	Broderbund	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Side Arms	Console Nec	Capcom						Co. n° 3
Silkworm	Am./C64/CPC	Virgin G.	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Silkworm	Sp./ST	Virgin G.	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Silpheed	PC	Sierra on L.	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 6
Slap Shoot	Cons. Sega	Sega						Co. 4
Sleeping Gods Lie	Am./ST/PC	Lucasfilm	Adv./anim.	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Sinbad	C64/PC/ST	Ubi Soft/C.	Adv/azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Skate or Die	Apple II	Electr. Arts	Skateboard	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Skate or Die	C64/PC/Sp.	Electr. Arts	Skateboard	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Skateball	CPC/A./PC	UBI	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Skwoek	ST	Loriciels	Az./strat.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Skyfox II	Am./C64/PC	Electr. Arts	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Slalom	Nintendo							n° 6
Sleeping Gods Lie	Am./ST	Empire	Adv./azi.	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Soccer Manager Plus	Amiga	Reflex						n° 9
Son Son 2	Console Nec	Capcom						n° 5
Sorcerer Lord	Amiga	PSS	Warg.map.	12	☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Sorcerer Lord	C64/PC/ST	PSS	Warg. map.	12	☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Sorcerer Lord	Spectrum	PSS	W. mappa	12	☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Space Ace	Am./PC/ST							n° 5
Space Harrier 2	Cons. Sega							Co.n° 2
Space Harrier	Am./CPC/C64	Elite	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Space Harrier	Console NEC							n° 3
Space Harrier	Sega 16 bit							n°2
Space Harrier	Sega/ST	Elite	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Space Quest III	Am./ST/PC	Sierra on L.	Adventure	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Sprint Master	VCS 2600	Atari						Co. n° 1
Spy Hunter 2		Bally Mid.						n° 3
Star Goose	Am./ST	Logotron	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Star Ray	ST	Logotron						n° 1
Star Trap	PC	Loriciels	Adv/graf.	14	☆☆☆☆☆	☆	☆	n° 5
Star Treek	C64/Mac/St	Firebird	Adv/az.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Steel Thunder	PC	Accolade	Sim./com.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Steve Davis Snooker	Am./ST/Sp.		Biliardo	15	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Strider	Am./C64/CPC	Capcom	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Strider	ST	Capcom	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Stromtrooper	ST	Creation	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Stryx	A./ST	Psygnosis						n° 9
Stunt Car	ST	Microstyle	Corsa auto	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Super Grid Runner	ST	Lamasoft	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Super Hang On	ST/CPC/Sp.	El. Dreams	Corsa mot.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Super Hang-On	C64	Electric D.	Azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Super Mario Bros 2	C. Nintendo	Nintendo	Azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Super Mario Bros II								Co. n° 3
Super Thunder Blade	Cons. Sega	Sega						n° 3
Super Wonder Boy	Console NEC	NEC						Co. n° 1
S. W. B. in Monster L.	ST	Activision	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Superman	Am./C64/CPC	Tynesoft	Azione	10	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Superman	C64	Tynesoft	Azione	10	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Superman	ST	Tynesoft	Azione	10	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Swiftar	ST	Accustar	Sh.'em-up	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Swords of Twilight	Amiga	Electr. Arts	Ruolo	16	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Take Down	PC	Gamestar	Catch	8	☆☆☆	☆☆☆	Sint. vocale	n° 8
Tank Attack	Am./C64/CPC	CDS	Wargame	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Targhan	Am./ST	Silmaris						n°2
Tangled Tales	Apple II GS	Origin Syst.	Adv./ruolo	17	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆	n° 13
Tarot	Amiga	Microil.						n° 15

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Tatsujin	Sega							n° 15
Team Yankee	Am./64/CPC	Empire						n° 14
Team Yankee	PC/Sp./ST	Empire						n° 14
Tetris	Nintendo							n° 14
The Adventure of Link	Nintendo							n° 15
The Anc. Ys Vanished	NEC	Hudson Soft						n° 15
The Cycles	Am./PC	Accolade	Sim.sportiva	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
The Cycles	PC	Accolade	C. di moto	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 11
The Gold of the Aztecs	PC/ST	US Gold						n° 15
The Gold of the Aztecs	Am./C64	US Gold						n° 15
The Plague	Am./ST	Innerprise						n° 14
The Publisher	Amiga	The Disc C.	Utility					n° 13
The Seven Gates of J.	Amiga	Grandslam	Adv./azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
The S. Gates of Jambala	ST	Grandslam	Adv./azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
The Untouchables	ST	Ocean	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Thunderstrike	PC VGA	Millenium	Arcade/az.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Tie Break	Amiga	Ocean	Simulazione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Tiger Heli	PC Engine	Taito						n° 13
To the Earth	Nintendo							Cons. n° 5
Tom & Jerry II	Amiga	Magic Bytes	Azione	8	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Toobin	Am./ST	Tengen	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Track & Field 2	Nintendo							n° 12
Treasure Island Dizzy	C64/ST	Code Masters	Adv./azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Turbo Outrun	A./C64/CPC	US Gold	Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Turbo Outrun	PC/ST/Sp.	US Gold	Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Twinworld	ST	Ubi Soft	Platform	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Teenage Queen	ST	Ere	Strip-Poker	15	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆☆	n°2
Tennis Ace	Cons. Sega	Sega	Sim. tennis	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Terrarium	Am./PC/ST	Imageworks						n° 6
Terry's Big Adventure	ST	Shades	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 9
Test Drive II	Amiga	Accolade	Corsa auto	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Tetris		Atari						n° 3
Tetris	Cons. Sega	Sega						Co. n° 3
The Champ	Amiga		Sim.sportiva	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
The Deep	Am./C64/ST	US Gold	Azione	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
The Deep	Spectrum	US Gold	Azione	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
The Faery Tale Adv.	PC	Micro Illus.	Ruolo/adv.	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 9
The G. Winter Edition	CPC/Ap. II	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
The G.Winter Edition	C64/MLX/Sp.	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
The Game of Royal		Darts Valley						n° 5
The Game Summer Ed.	Am./64/CPC	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The Game Summer Ed.	PC/ST/Sp.	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The Goonies II	Nintendo	Konami	Arcade/adv.	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆ *	☆☆☆☆	n° 4
The Hit Squad	Spectrum	Code Mast.	Adv./azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆	n° 9
The Hunt Red October	PC/ST	Datasoft	Strat./sim.	14	☆☆☆☆	☆☆	-	n° 8
The King of Chicago	Am./Ap./C64	Mindscape	Adventure	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The King of Chicago	Mac/ST/PC	Mindscape	Adventure	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The Kristall	Am./ST	Addictive	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
The Last Battle	Cons. Sega	Sega						Co. n° 3
The Leg.of Black Silver	C64	Epyx	Ruolo/adv	15	☆☆☆☆	-	☆☆	n° 4
The Paranoia Complex	CPC	Magic Bytes	Az./strat.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Three Stooges	Am./C64/PC	Cinemaware	Adv/arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Thunder Blade	Cons. Sega	US Gold						n° 1
Thunder Blade	ST	US Gold	Azione	19	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Thunder Chopper	Ap.II/C64/PC	Sublogic	S.com.Elic.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	-	n° 7
Thunderbirds	Am./C64/CPC	Grandslam	Arc./adv.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Thunderbirds	MSX /ST	Grandslam	Arc./adv.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Tiger Road	Am./64/CPC	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆ ☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Time Bandit	CPC/PC/ST	Microdeal	Adv/az.	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n°2
Tennis	Atari	Activision						Co. 4
Toki		Tad Corp.						n° 10
Time Soldiers	Cons. Sega	Sega	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Timescanner	C64/ST	Activision	Az./flipper	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Tin Tin on the Moon	Am./ST	Infrogames	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Titan	Am./C64/CPC	Titus	Rompimat.	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Titan	MSX/PC/Sp.	Titus	Rompimat.	14	☆☆	☆☆☆☆☆	☆	n° 9
Tom & Jerry	Am./C64	Magic Bytes	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Tomcat	C16/C64	Players	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Top Gun		Nintendo						n° 1
Torpedo		Data East						n° 1
Tracksuite Manager	Am./C64	Again Again	Strategia	13	-	-	-	n° 8
Trained Assassin	Amiga	Dig. Magic	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Tripple X X X		Micro Partner						n°2
Trojan	C. Nintendo	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Turbo	Amiga	Micro Ill..	Corsa auto.	8	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Turbo Drive		Inor						n° 4
Turbo Esprit	C64	Durell/Elite	Az/strategia	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Turbo Esprit	CPC	Durell/Elite	Az/strategia	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Turtles		Konami						n° 9
TV Sport Football	Am./ST/PC/Sp.	Mirrorsoft	Azione	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Twilight's Ransom	Am./Mac/PC	Paragon	Adventure	14	☆☆☆☆	☆	☆	n° 6
Twiworld	Amiga	Ubi Soft	Piattaforme	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Ultima V	Am./64/PC/ST	Origin	Ruolo	18	☆☆☆☆	☆☆☆	-	n°2
UFO	PC	Sublogic	V. Spaz./str.	17	☆☆☆☆	☆☆☆	-	n° 11
Varis 2	Console NEC	Laser Soft						Co. n° 2
Vampire	MSX/Sp.	Code Mast.	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 10
Verminator	ST	Rainbird	Az/strat.	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Vette	Am./PC/ST	Spectrum H.						n° 6
Vendetta	Am./C64/CPC	System 3						n° 14
Vendetta	PC/Sp./ST	System 3						n° 14
Venture	Atari							n° 13
Vidi	Amiga	Rombo						n° 12
Volfiev	NEC	Taito						Co. n° 5
Volleyball Simulator	ST	Time Warp	Sport	11	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Victory		Gottlieb						n° 3
Victory Road	C. Nintendo	SNK						Co.n° 3
Vigilante	Am./C64/CPC		Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Vigilante	Sega/Sp.	Sega	Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Vindicators	Am./CPC/Sp./ST	Tengen	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Virus	Am./PC	Firebird	Comba.3D	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Virus	ST/Arch.	Firebird	Comba.3D	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Voyager	Am./ST	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Vulcan	Am./PC CCS		Wargame	14	☆☆	-	☆☆☆☆	n° 8
Wandered	Am./C64/ST	Elite	Az./strategia	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Wacko in Wonderland	Am./ST	Newline	Platform	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Wanted	Sega							n° 13
Wataru	NEC	Hud. Soft						Co. n° 5
Weird Dreams	Amiga	Rainbird	Az./ruolo	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Wild Street	Am./ST	Titus	Beat'em-up	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Wings	Amiga	Cinemaware						n° 13
Winning Shot	NEC	Deco						n° 12
Wizards & Warriors	Nintendo							n° 13
Wonder Boy 3 in Mon.	NEC	Hudson Soft						n° 12
World Court	PC	Namco	Sim.sport.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
World Games	C.Sega	Epyx	Multiprove	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
World Games	Sega							n° 12
Wrestlemania	Nintendo							n° 12
Wanted	Cons. Sega	Sega	Sparo	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
War in Middle Eart	Am./Ap.II	Mel. House	Adv/warg.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
War in Middle Eart	CPC	Mel. House	Adv/warg.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
War in Middle Eart	PC/ST	Mel. House	Adv/warg.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Warlock's Quest	Am./ST	Ere Inform.	Az./strat.	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Wastleland	Ap.II/C64/PC	Electr. Arts	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆	-	n°2
Waterloo	Am./PC	PSS	Wargame	14	☆☆☆☆	-	-	n° 8
Wec Le Mans	C64/CPC/Sp.	Imagine	Corsa aut.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Wec Le Mans	MSX	Imagine	Corsa aut.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Weird Dreams	A./C64/PC/ST	Rainbird						n°2
West Phaser	PC CGA	Loriciel	Tiro bers.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 9
Wicked	A./ST	Electric D.	Strategia	11	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 7
Wild Gunman	Nintendo	-						n° 1
Wild Streets	Amiga	Titus						n° 7
Willow	Am./PC/ST	Mindscape	Azione	10	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 4
Windsurf Willy	ST	Silmarils	Sport	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Winning Run		Namco						n° 7
Wizard Wars	PC/Sp./C64	Paragon	Ruolo	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆	n° 7
Wonder Boy III	Cons. Sega	Sega						Co. n° 3
World Cup Soccer	Cons. Sega							Co. n° 2
World Darts	PC	Mastertronic						n° 7
Wrestle War		SNK						n° 8
Xenon	Am./ST	Mel. House	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Xenon II	ST/Am./PC	Image W.	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Xevious	C. Nintendo	Nintendo	Arcade	5	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Xerion	Mac II C	Titus	Rompimatt.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Xevious	C. Nintendo	Bandai						Co. n° 3
Xybots	Am./64/ST	Tengen	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
X-Out	A./C64/ST	Rainbow Arts	Azione	11	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Zoom	Sega							n° 15
Zany Golf	CPC/Ap.II	Electr. Arts	Minigolf	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Zany Golf	PC/ST	Electr. Arts	Minigolf	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Zombi	ST	UBI Soft	Adeventure	11	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Zone	PC	Loriciels	rag/ruolo/a.	16	-	☆☆☆	☆☆	n°2
Zoom	Amiga	Discovery Sof.	Az./rifles.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
ZZ Miximage	ST	Human Techn.						n° 9

C+VG

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
4D Sports Driving	Mindscape	PC	93%	88%	93%	89%	93%	n°4
Aeroblasters	Kaneko	Megadrive	90%	87%	80%	74%	80%	n°5
After Burst	Masna	Gameboy	50%	45%	51%	32%	40%	n°6
Afterburner	NEC	PC Engine	91%	80%	93%	87%	90%	n°1
Aldynes	Hudson	PC Engine	92%	93%	85%	88%	85%	n°1
Alpha Waves	Infogrames	PC	75%	69%	74%	63%	70%	n°4
Atomic Robokid	Treco	Megadrive	86%	79%	65%	70%	77%	n°5
Awesome	Psygnosis	Amiga	95%	94%	80%	82%	87%	n°2
Aztec Adventure	Sega	Master Syst.	40%	52%	55%	42%	41%	n°6
Back to the Future III	Imageworks	Amiga-Spec.	90%	82%	86%	85%	85%	n°6
Bad Dudes	Nintendo	NES	41%	45%	49%	50%	49%	n°4
Badlands	Domark	Amstrad	40%	49%	49%	40%	40%	n°3
Badlands	Domark	C64	55%	49%	69%	60%	68%	n°2
Balloon Kid	Nintendo	Gameboy	75%	73%	81%	62%	70%	n°6
Barbarian	Kixx	Amstrad	90%	80%	91%	89%	90%	n° 1
Bard's Tale 2	Electr. Arts	Amiga	89%	89%	90%	95%	94%	n° 1
Batman: The Caped Crusader	Hit Squad	C64	84%	80%	75%	74%	83%	n°4
Battle Storm	Titus	Amiga	81%	75%	75%	79%	75%	n°6
Blinky's Scary School	Zeppelin 16bit	ST	79%	70%	86%	83%	80%	n°4
Bomber Man	Hudson Soft	PC Engine	70%	87%	96%	93%	93%	n°4
Boxing	Tonkin House	Gameboy	95%	93%	83%	62%	80%	n°5
Budokan	Electr. Arts	Megadrive	90%	82%	83%	87%	84%	n°
Burgertime Deluxe	Data East	Gameboy	92%	90%	97%	94%	94%	n°5
Cadash	Taito	PC Engine	79%	69%	70%	91%	83%	n°5
California Challenge	Accolade	ST	85%	-	70%	70%	70%	n°5
California Games	Kixx	Amstrad-C64	92%	94%	96%	94%	94%	n° 1
Car Vup	Core	Amiga-ST	92%	87%	89%	84%	87%	n°3
Champion Wrestling	Taito	PC Engine	59%	65%	40%	41%	44%	n°4
Chase HQ	Sega	Master Syst.	83%	65%	71%	73%	61%	n°6
Chase HQ	Taito	Gameboy	40%	33%	25%	28%	32%	n°6
Chip's Challenge	US Gold	Amiga	69%	64%	83%	85%	79%	n°3
Chuck Rock	Core	Amiga	92%	87%	82%	82%	83%	n°6
Chuck Yeager's AFT 2.0	Electr. Arts	ST	70%	72%	60%	61%	64%	n°3
Cluedo Master Detective	Leis. Genius	C64	70%	65%	72%	71%	70%	n°6
Continental Circus	16 Blitz Plus	Amiga	59%	55%	69%	65%	58%	n°6
Continental Circus	Master. Plus	Spectr.-C64	89%	88%	80%	80%	80%	n°6
Contra	Konami	Gameboy	94%	92%	95%	90%	93%	n°4
Covert Action	Microprose	PC	85%	70%	89%	93%	90%	n°2
Creatures	Thalamus	C64	79%	84%	91%	93%	88%	n°3
Crime Wave	Access	ST	90%	88%	81%	80%	85%	n°4
Cyber Combat Police	Face	PC Engine	73%	75%	68%	60%	67%	n°4
Cybercon III	US Gold	ST	85%	85%	86%	89%	87%	n°5
Cyborg Hunter	Sega	Master Syst.	83%	78%	80%	81%	80%	n°6
Damocles Mission Disk	Novagen	Amiga	90%	-	91%	83%	85%	n°3
Danan Jungle Fighter	Sega	Master Syst.	69%	60%	64%	41%	54%	n°4
Darius 2	Taito	Megadrive	89%	88%	75%	72%	79%	n°4
Death Trap	Anco	Amiga	82%	80%	75%	79%	80%	n°2
Defender 2	Arc	Amiga-ST	84%	87%	73%	75%	79%	n°2
Delta	Kixx	C64	88%	95%	79%	83%	90%	n° 1
Dick Tracy	Sega	Master Syst.	59%	59%	61%	65%	64%	n°4
Diplomacy	Leis. Genius	C64	70%	59%	72%	70%	70%	n°6

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
Double Dragon	Mastertronic	Amstrad	50%	42%	51%	50%	52%	n°5
Dragon's Lair: Timewarp	Readysoft	Amiga	91%	88%	58%	22%	42%	n°4
Duck Tales	Capcom	NES	90%	83%	82%	96%	92%	n°5
Duck Tales	Titus	Amiga	87%	81%	59%	45%	60%	n°5
E-Swat	Sega	Master Syst.	60%	55%	79%	74%	73%	n°3
E-Swat	US Gold	Am.-A.-C64	75%	82%	77%	79%	78%	n°1
E-Swat	US Gold	ST	49%	34%	51%	55%	53%	n°3
Edd the Duck	Impulze	Am-C64-Sp.	69%	63%	40%	32%	42%	n°3
Eliminator	Players	C64	80%	81%	70%	72%	72%	n°3
Elvira	Accolade	PC	94%	80%	85%	86%	87%	n°4
Escape from Colditz	Digital M. S.	Amiga	65%	55%	70%	69%	63%	n°6
Exterminator	Audiogenic	Am.-C64-Sp.	90%	89%	94%	91%	90%	n°3
Extreme	Digital Integ.	Spectrum	92%	805	80%	83%	85%	n°2
F1 Circus	Nichibutsu	PC Engine	89%	78%	88%	88%	87%	n° 1
F18 Interceptor	Electr. Arts	Amiga	85%	90%	97%	93%	94%	n°
Fantasy Zone: The Maze	Sega	Master Syst.	52%	50%	55%	39%	50%	n°6
Final Fight	Nintendo	S. Famicom	94%	92%	95%	91%	92%	n°4
Finale	Elite	Amiga	-	-	-	-	75%	n°3
Firelord	Players	C64	50%	52%	60%	63%	61%	n°4
Fist of Fury Ed.2	Virgin	Amstrad	-	-	-	-	72%	n°5
Fist of the North Star	Electro Brain	Gameboy	50%	47%	42%	59%	49%	n°4
Flames of Freedom	Rainbird	ST	95%	85%	91%	97%	96%	n°5
Formula 1 3D	Simulmondo	Amiga	70%	40%	61%	49%	55%	n°5
Gaiares	Reno	Megadrive	93%	90%	88%	76%	91%	n°4
Gain Ground	Sega	Master Syst.	40%	32%	35%	48%	32%	n°4
Gain Ground	Sega	Megadrive	40%	42%	45%	53%	49%	n°4
Gazza 2	Empire	Sp.-GX 4000	73%	66%	75%	79%	74%	n°3
Gem 'x	Kaiko	Amiga	63%	65%	74%	-	76%	n°6
Ghostbusters 2	Nintendo	NES	50%	51%	64%	63%	61%	n°4
Gods	Renegade	ST	92%	93%	93%	94%	93%	n°6
Golden Axe	Virgin	Am.-A.-Sp.	80%	79%	71%	70%	72%	n°3
Golden Axe	Virgin	ST	93%	89%	92%	85%	91%	n° 1
GP Tennis Manager	Simulmondo	Amiga	62%	55%	49%	45%	52%	n°5
Great Gurianos	Encore	Spectr.-C64	20%	25%	30%	28%	29%	n°6
Gremlins 2	Elite	Amiga	86%	88%	75%	80%	82%	n°1
Gynoug	Masna	Megadrive	94%	93%	88%	90%	91%	n°5
Hard Drivin' 2: Drive Harder	Domark	Amiga-ST	70%	65%	75%	80%	75%	n°5
Hard Drivin'	Tengen	Megadrive	81%	49%	60%	33%	58%	n°3
Heavy Unit	Toho	Megadrive	70%	72%	70%	79%	75%	n°4
Horror Zombies from the Crypt	Millenium	Amiga	67%	70%	65%	59%	65%	n°4
Hypnotic Land	Lindasoft	Amiga	59%	58%	60%	90%	67%	n°3
Impossiball	Players	Amstrad	70%	73%	71%	84%	80%	n°4
Indiana Jones & The Last Cru.	US Gold	Master Syst.	90%	84%	80%	82%	85%	n°2
Iron Tracker	Smash 16	ST	40%	35%	28%	40%	39%	n°2
Jackie Chan	Hudson Soft	PC Engine	85%	82%	89%	85%	88%	n°5
James Pond	Millenium	Amiga	95%	82%	91%	90%	90%	n°1
Jocky Wilson's Darts	Zeppelin 16bit	Amiga	70%	72%	78%	75%	77%	n°3
Joe Montana Football	Sega	Megadrive	75%	70%	72%	78%	77%	n°6
John Madden's Football	Electr. Arts	Megadrive	93%	90%	95%	96%	95%	n°2
Judge Dredd	Virgin	Amiga	59%	52%	59%	58%	59%	n°6
Judge Dredd	Virgin	Spectr.-ST	63%	54%	51%	56%	54%	n°3

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
Jupiter Masterdrive	Ubisoft	ST	80%	81%	89%	83%	85%	n°3
Kick Off 2	Anco	Amiga	91%	90%	96%	96%	96%	n°1
Kickball	NCS	PC Engine	65%	60%	63%	74%	70%	n°6
Killing Game Show	Psygnosis	Amiga	94%	95%	84%	82%	90%	n°1
Klax	Atari	Lynx	89%	88%	92%	95%	93%	n°2
Klax	Namcot	Megadrive	70%	50%	59%	69%	65%	n°1
Knights of the Sky	Microprose	PC	90%	89%	83%	87%	88%	n°2
Kwirk	Nintendo	Gameboy	65%	75%	89%	88%	88%	n°6
Lakers vs Celtics	Electr. Arts	Megadrive	91%	90%	87%	88%	88%	n°5
Last Ninja 3	System 3	C64	96%	90%	93%	94%	94%	n°5
Lemmings	Psygnosis	Amiga	91%	93%	98%	96%	95%	n°3
Light Speed	Microprose	PC	80%	73%	87%	81%	80%	n°2
Line of Fire	US Gold	Amiga-Sp.	93%	88%	89%	79%	85%	n°2
Links	Access	PC	80%	91%	77%	81%	80%	n°4
Lotus Esprit Turbo Challenge	Gremlin	ST	91%	84%	93%	90%	89%	n°2
Lupo Alberto	Idea	Amiga-C64	38%	94%	92%	91%	89%	n°2
Magical Flying Hat Turbo Ad.	Sega	Megadrive	83%	84%	82%	84%	84%	n°4
Masterblazer	Rainbow Arts	Amiga	88%	92%	88%	87%	89%	n°2
Megaman 2	Nintendo	NES	91%	90%	96%	95%	95%	n°4
Metal Masters	Infogrames	ST	91%	90%	75%	78%	85%	n°4
Miami Turbo GT	Players	Spectrum	80%	72%	83%	65%	72%	n°4
Mickey Mouse	Sega	Meg.-M. Sy.	93%	83%	96%	96%	95%	n°3
Mig 29	Code Masters	Amiga-ST	30%	29%	20%	10%	20%	n°2
Mig 29 Fulcrum	Domark	ST	70%	70%	64%	59%	65%	n°5
Mighty Bombjack	Elite	Amiga	59%	50%	60%	50%	59%	n°5
Moonwalker	Sega	Master Syst.	70%	61%	69%	71%	70%	n°4
Ms Pacman	Atari	Lynx	82%	79%	94%	70%	79%	n°2
Musha Aleste	Sega	Megadrive	90%	70%	68%	76%	70%	n°3
Narco Police	Dinamic	Amiga-ST	86%	88%	84%	80%	83%	n°2
Navy Seals	Ocean	Sp.-GX 4000	85%	74%	70%	78%	75%	n°3
Ninja Adventure	Culture Brain	Gameboy	88%	83%	75%	72%	80%	n°4
Obitus	Psygnosis	Amiga	90%	64%	59%	46%	67%	n°3
Oil's Well	Sierra	PC	80%	74%	65%	70%	70%	n°4
Operation Hanoi	Players	C64	81%	60%	24%	25%	32%	n°3
Operation Neptune	Action 16	ST	80%	75%	50%	51%	56%	n°4
Operation Wolf	Hit Squad	Amstrad	92%	80%	88%	86%	85%	n°4
Out Run	Kixx-NEC	C64-PCEng.	64%	45%	59%	50%	48%	n°1
Override	Data East	PC Engine	89%	83%	82%	78%	80%	n°5
Pacmania	Tecmagik	Master Syst.	88%	-	89%	84%	86%	n°5
Pang	Ocean	Spectr. 128K	94%	91%	90%	89%	93%	n°3
Paperboy	Atari	Lynx	90%	83%	59%	58%	67%	n°3
Paperboy	US Gold	Master Syst.	88%	69%	90%	88%	88%	n°1
Paradroid '90	Hewson	ST	82%	84%	93%	94%	93%	n°1
Passing Shot	Encore	Spectr.-C64	73%	60%	61%	50%	51%	n°6
Pilotwings	Nintendo	S. Famicom	92%	83%	92%	95%	94%	n°5
Pinbot	Nintendo	NES	93%	90%	91%	89%	90%	n°4
Powerdrome	Electr. Arts	Am.-ST-PC	81%	79%	69%	80%	78%	n°1
Powermonger	Electr. Arts	Amiga	97%	97%	94%	95%	95%	n°1
Prince of Persia	Domark	Amiga	94%	75%	92%	91%	90%	n°2
Pro Tennis Tour 2	Ubisoft	Amiga	81%	78%	80%	80%	80%	n°4
Profezia	Genias	Amiga	83%	60%	92%	50%	72%	n°2

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
R-Type	Hit Squad	Spectrum	94%	89%	88%	90%	93%	n°2
R.C. Grand Prix	Sega	Master Syst.	32%	40%	59%	20%	40%	n°1
Rabid Lepus	Video System	PC Engine	85%	73%	76%	78%	79%	n°2
Railroad Tycoon	Microprose	Amiga	83%	82%	91%	95%	91%	n°5
Ranarama	Players	C64	88%	86%	92%	90%	90%	n°3
Red Baron	Dynamix	PC	96%	92%	95%	96%	96%	n°5
Rescue	Nintendo	NES	70%	59%	45%	50%	58%	n°4
Return of the Jedi	Hit Squad	Amstrad	65%	33%	80%	75%	79%	n°5
Return of the Jedi	Hit Squad	Spectrum	65%	40%	50%	48%	43%	n°4
Revelation	Krysalis	Amiga	80%	85%	80%	77%	80%	n°4
Rick Dangerous 2	Microstyle	Am.-A.-C64	91%	80%	82%	92%	90%	n°2
Road Blasters	Atari	Lynx	92%	91%	64%	71%	76%	n°2
Robocop 2	Ocean	AM-Sp-GX.	85%	81%	80%	80%	85%	n°3
Robocop	Ocean	Gameboy	73%	71%	82%	65%	70%	n°6
Robosquash	Atari	Lynx	65%	64%	72%	55%	62%	n°4
Rogue Trooper	Krysalis	Amiga	80%	77%	74%	76%	78%	n°2
Rotor	Action 16	Amiga	80%	79%	81%	79%	80%	n°5
Run the Gauntlet	Hit Squad	C64	70%	72%	82%	69%	77%	n°2
Rygar	Atari	Lynx	93%	80%	63%	87%	79%	n°4
Scooby and Scrappy Doo	Hi-Tec	Spectrum	91%	80%	83%	91%	88%	n°6
Secret of the Monkey Island	Lucasfilm	PC	94%	81%	97%	92%	94%	n°1
Shadow Dancer	Sega	Megadrive	82%	77%	67%	60%	63%	n°3
Shadow of the Beast	Gremlin	Amstrad	92%	65%	81%	80%	82%	n°1
Shadow of the Beast	Ocean	C64	89%	91%	69%	82%	90%	n°4
Shangai	Atari	Lynx	80%	69%	92%	90%	83%	n°4
Silkworm	16 Blitz Plus	Amiga	92%	88%	87%	93%	91%	n°5
Silkworm	Mastertronic	Amstrad-C64	88%	86%	87%	93%	89%	n°5
Ski or Die	Electr. Arts	Amiga	70%	71%	88%	89%	87%	n°6
Sky Shark	Sega	Megadrive	87%	85%	88%	92%	90%	n°2
Slime World	Atari	Lynx	94%	88%	91%	83%	90%	n°2
Snake, Rattle 'n' Roll	Nintendo	NES	94%	88%	96%	94%	95%	n°4
Solar Jetman	Nintendo/Rare	NES	93%	91%	95%	93%	94%	n°4
Son of Dracula	Naxat Soft	PC Engine	89%	80%	91%	90%	90%	n°4
Special Criminal Investigation	Ocean	Amiga-C64	88%	85%	80%	83%	84%	n°1
Special Criminal Investigation	Taito	PC Engine	82%	80%	78%	90%	85%	n°5
Speedball 2	Imageworks	Amiga	97%	95%	95%	96%	91%	n°4
Speedball 2	Imageworks	ST	96%	93%	95%	94%	95%	n° 1
Spiderman	Empire	Amiga	87%	80%	89%	87%	87%	n° 1
Spiderman	Empire	ST-C64	80%	82%	85%	90%	87%	n°2
ST Dragon	Aicom	PC Engine	83%	80%	69%	75%	77%	n°4
Star Control	Accolade	Am.-Amstrad	70%	60%	80%	70%	68%	n°5
Star Cruiser	Masna	Megadrive	90%	60%	58%	93%	80%	n°5
Star Wars	Hit Squad	Amstrad-C64	62%	60%	70%	58%	65%	n° 1
Stellar 7	Dynamix	PC	94%	90%	96%	95%	96%	n°4
Strider 2	US Gold	Spectrum-ST	80%	72%	82%	79%	80%	n° 1
Strider	Sega	Megadrive	96%	94%	97%	93%	95%	n°1
STUN Runner	Domark	Am.-C64-Sp.	67%	80%	60%	61%	70%	n°3
STUN Runner	Domark	ST	50%	40%	30%	21%	37%	n°4
Subbuteo	Electr. Zoo	C64-Spectr.	60%	35%	59%	66%	64%	n°2
Summer Camp	Thalamus	C64	80%	83%	82%	85%	85%	n°4
Super League Baseball	Sega	Megadrive	84%	82%	89%	88%	86%	n°6

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
Super Mario World	Nintendo	S. Famicom	94%	96%	97%	95%	96%	n°4
Super Monaco GP	US Gold	Amiga-ST	88%	75%	84%	80%	84%	n°4
Super Off Road	Nintendo	NES.	90%	79%	79%	83%	84%	n°2
Super Real Basketball	Sega	Megadrive	93%	80%	88%	86%	89%	n°5
Super Real Volleyball	Sega	Megadrive	78%	75%	79%	73%	79%	n°6
Supremacy	Virgin	Amiga	82%	80%	83%	86%	83%	n° 1
SWIV	Storm	Amiga-C64	93%	92%	92%	90%	93%	n°5
Sword of Sodan	Electr.c Arts	Megadrive	61%	55%	50%	485	57%	n°4
Swords and Galleons	Idea	Amiga	65%	60%	40%	63%	52%	n°5
Target Renegade	Hit Squad	Amstrad	91%	70%	93%	90%	90%	n°2
Targhan	Action 16	ST	70%	75%	40%	49%	55%	n°2
Team Suzuki	Gremlin	ST	97%	89%	95%	93%	95%	n°3
Teenage M.H. Turtles	Imageworks	Amstrad-Sp.	84%	40%	88%	85%	88%	n°2
Test Drive 2: The Duel	Accolade	ST	91%	80%	89%	78%	80%	n°5
Test Drive 3	Accolade	PC	83%	78%	74%	80%	76%	n°2
The Empire Strikes Back	Hit Squad	C64	60%	56%	40%	33%	42%	n°2
The Games winter Edition	Kixx	Amstrad	80%	80%	77%	83%	81%	n°2
The Spy Who Loved Me	Domark	ST	80%	81%	85%	92%	90%	n° 1
The Supercars	Accolade	ST	82%	-	-	-	74%	n°5
The System 3 Premier Collect.	System 3	C64	-	-	-	-	95%	n°6
Thunderblade	NEC	PC Engine	50%	41%	50%	51%	46%	n°4
Tilt	Genias	Amiga	59%	66%	60%	78%	66%	n°5
Time Machine	Activision	Amstrad-C64	90%	89%	92%	91%	90%	n° 1
TNT	Domark	AM-ST-SP	-	-	-	-	60%	n° 1
TNT	Domark	C64-Amstr.	-	-	-	-	60%	n° 1
Toki	Ocean	Amiga	89%	86%	79%	75%	82%	n°6
Topcat	Hi-Tec	Spectrum	80%	75%	89%	80%	82%	n°4
Total Recall	Ocean	Amiga	79%	81%	60%	60%	62%	n°2
Toy Shop Boys	Hudson Soft	PC Engine	79%	70%	70%	70%	70%	n°4
Toyota Celica GT Rally	Gremlin	Amiga-ST	88%	90%	87%	82%	87%	n°2
Turbo Kart Racer	Players	Amstrad	25%	30%	19%	28%	22%	n°4
Turrican 2	Rainbow Arts	Amiga	94%	93%	95%	94%	94%	n°4
TV Sports Football	Cinemaware	PC Engine	89%	80%	91%	90%	87%	n°6
Ultimate Ride	Mindscape	Amiga-ST	70%	72%	66%	67%	68%	n°3
Ultimate Tiger	Treco	Megadrive	59%	58%	67%	65%	66%	n°6
Viz	Virgin	Amiga	65%	62%	63%	61%	61%	n°6
Wec Le Mans	Hit Squad	Amstrad	70%	75%	90%	89%	88%	n°4
Wec Le Mans	Hit Squad	C64	40%	38%	30%	27%	32%	n°5
Wonderboy 3	Sega	Megadrive	71%	69%	73%	59%	67%	n°4
World Cup Italia '90	Sega	M.System	40%	41%	49%	50%	44%	n°4
World of Games	Epyx	GX 4000	84%	69%	63%	51%	59%	n°3
Wrath of Demon	Readysoft	Amiga	93%	95%	50%	59%	55%	n°4
Xenon	16 Blitz Plus	Amiga	77%	82%	79%	80%	81%	n°5
Xenon	Mastertronic	Amstrad-C64	50%	55%	49%	58%	52%	n°5
Xenophobe	Atari	Lynx	88%	87%	75%	76%	79%	n°2
Y's III	Hudson	PC Engine	89%	93%	70%	72%	79%	n°6
Yes, Prime Minister	Mastert.	Plus Sp.-C64	59%	63%	89%	87%	86%	n°3
Z-Out	Rainb. Arts	Amiga	91%	90%	82%	80%	83%	n°2
Zany Golf	Electr. Arts	Amiga	92%	85%	74%	79%	88%	n°
Zarlor Mercenary	Atari	Lynx	84%	79%	71%	75%	74%	n°3
Zillion	Sega	Master Sys.	70%	65%	70%	65%	63%	n°6

JAHANGIR KHAN
World Championship
SQUASH

JAHANGIR KHAN è il più forte giocatore di Squash di tutto il mondo. Adesso Krisalis lo farà giocare nel tuo computer!

Nel gioco avrai la possibilità di competere nel Campionato di Squash di serie A, e potrai selezionare un numero incredibile di opzioni tra cui: 8 campionati con 40 partecipanti, controllo della velocità della palla, lunghezza del match (uno, tre o cinque tempi) nuove regole o vecchie regole, statistiche dei giocatori, Campionato Mondiale con 32 incontri, gioco a due o da solo contro il computer...

Mai lo Squash era apparso così realisticamente competitivo in un video-game!!!

Disponibile per:
IBM PC & COMPATIBILI, AMIGA & ATARI ST

SPECTRUM, CBM 64, AMSTRAD CPC (cassetta e disco)

KRISALIS SOFTWARE LTD.

SOFTEL
DISTRIBUZIONE
Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

Endorsed by
SRA
Squash Rackets Association

Master System II

ALEX KIDD in Miracle World già in memoria

DISPONIBILE ANCHE CON PISTOLA LIGHT PHASER

IL SISTEMA SEGA PROPONE UN DESIGN NUOVO, MODERNO, HI TECH. LA NUOVA CONSOLE E' COMPATIBILE CON TUTTE LE CASSETTE PER IL SISTEMA 8 BIT

PRO WRESTLING ART 5056

I VIDEOGIOCHI DEI CAMPIONI

HANG ON ART 4580

RAMBO III ART 7015

TENNIS ACE ART 7028